

ARNO GÖRGEN
RUDOLF THOMAS INDERST (HG.)

OLD WORLD BLUES

»Fallout« und das Spiel mit
der Postapokalypse



B

BÜCHNER

OLD WORLD BLUES

ARNO GÖRGEN, RUDOLF THOMAS INDERST (HG.)

OLD WORLD BLUES

Fallout und das Spiel mit der Postapokalypse



BÜCHNER-VERLAG
Wissenschaft und Kultur

Die Druckvorstufe dieser Publikation wurde publiziert mit
Unterstützung des Schweizerischen Nationalfonds (SNF)
zur Förderung wissenschaftlicher Forschung.



Arno Görgen, Rudolf Thomas Inderst (Hg.)

Old World Blues

Fallout und das Spiel mit der Postapokalypse

ISBN (Print) 978-3-96317-390-5

ISBN (ePDF) 978-3-96317-952-5

DOI 10.14631/978-3-96317-952-5

Erschienen 2024 bei: Buechner-Verlag eG, Marburg

Satz und Umschlaggestaltung: DeinSatz Marburg | rn

Bildnachweis Umschlag: Coverbild »Dogmeat« © Nienke Klöffler



Dieses Werk erscheint unter der Creative-Commons-Lizenz CC BY-NC 4.0:
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>. Die Bedingungen der
Creative-Commons-Lizenz gelten nur für Originalmaterial. Die Wieder-
verwendung von Material aus anderen Quellen (gekennzeichnet mit Quellen-
angabe) wie z. B. Schaubilder, Abbildungen, Fotos und Textauszüge erfordert
ggf. weitere Nutzungsgenehmigungen durch den jeweiligen Rechteinhaber.

Printausgabe:

Druck und Bindung: Totem.com.pl, Inowroclaw, Polen

Die verwendeten Druckmaterialien sind zertifiziert als FSC-Mix.

Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen
Nationalbibliografie, detaillierte bibliografische Angaben sind
im Internet über <http://dnb.de> abrufbar.

www.buechner-verlag.de

Inhaltsverzeichnis

ARNO GÖRGEN, RUDOLF THOMAS INDERST »It's the end of the world, all over again«	7
---	---

Produktionskontexte

ARNO GÖRGEN, EUGEN PFISTER, BJÖRN BLANKENHEIM <i>Fallout...</i> , <i>Fallout</i> bleibt immer gleich? Eine kurze Geschichte der <i>Fallout</i> -Serie	25
---	----

HYERIN SHIN »Die Fackel des Wissens in die Wüste bringen«: Koreanische <i>Fallout</i> -Fan-Übersetzungsmods als Orte spielerischer Auseinandersetzung	71
--	----

Inhaltsanalysen

PASCAL MARC WAGNER We don't want you to set the world on fire... again. Die Atomsemiotik als »Linguistik in die Postapokalypse« und ihre Anwendung in <i>Fallout 3</i> , <i>4</i> , <i>76</i> und <i>New Vegas</i>	97
---	----

MARIE-LUISE MEIER War & the Wasteland Blues: Krise und Identität in <i>Fallout 4</i>	119
---	-----

SIMON LEDDER Limitierte Freiheit. Über Intelligenz im Ödland	143
---	-----

TANJA HOJAHN »I did find this holotape«. Visuelles Kollektives Gedächtnis in der Ästhetik von <i>Fallout 4</i>	171
--	-----

MANUEL STÜBECKE

Apokalypse, Neuanfang und Endzeitsekten –
ein religionswissenschaftlicher Blick auf das Spiel *Fallout* (1997) 195

DOMINIC BRAKELMANN

Black Box Bunker. Bunkerarchäologie in *Fallout 3* 219

ASKA MAYER

Baroque... baroque never changes.
Die *Fallout*-Serie als neobarockes Medium 245

Rezeptionsanalysen

MARIO DONICK, WIEBKE SCHWELGENGRÄBER

Urbane Ruinen-Tourismus:
Enge und Weite in *Fallout 4* und *Elex 2* 273

RONJA WEIDEMANN

»Don't you understand? I thought I was human, Arthur.«
(Para-)soziale Interaktionen und soziale Identitätsprozesse
in der Apokalypse 297

ADDRICH MAUCH

Eine postnukleare Heterotopie. Soundwalking in *Fallout 3* 327

MARCEL THIEL-WOZNICA, CHRISTIAN GÜNTHER, NADINE CREMER

Un/doing Cannibalism –
kannibalistische Rollenspielpraktiken in *Fallout 76* 351

THOMAS WERNBACHER, NIKOLAUS KOENIG,

CONSTANTIN KRAUS, ALEXANDER PFEIFFER

Die *Fallout*-Serie als Lehr- und Lernressource:
Eine Untersuchung am Beispiel von *Fallout 3* und *Fallout 4* 383

»It's the end of the world, all over again«

ARNO GÖRGEN, RUDOLF THOMAS INDERST

Fallout ... ich denke, es sind im Rückblick drei Ankerpunkte, die mich in diese Digitalspielreihe gezogen haben: Da ist zum einen der Postapokalypse-Faktor; oh, aber nicht irgendeiner! Als B- und C-Film-Connoisseur habe ich die zahlreichen Direct-to-Video-Produktionen geliebt: Diese Filme, oftmals handelt es sich um italienische Produktionen, sind wie guter (vergorener) Rotwein. Der Kritiker Ian Watson hat recht, wenn er meint, es handle sich hierbei um »cheap clones where the ideas were third hand, the effects weren't very special, and only diehard cult movie fans had heard of any of the actors, but whatever their technical (and narrative) faults, the films never failed to be entertaining.«¹ Zeitgleich scheine ich die einzige Person auf der (ludischen) Weltkarte zu sein, welche sich mit großer Freude mit *Fallout Tactics: Brotherhood of Steel*² vergnügte – ein Spiel, das von den Kolleg*innen der Digitalspielzeitschrift EGM im März 2004 folgendermaßen zusammengefasst wurde: »What a thermonuclear disappointment«³! Aber ich konnte nicht aus meiner Haut – alles, was sich nach *Baldur's Gate: Dark Alliance*⁴ anfühlte, musste bis auf das letzte Level, das letzte Power-Up und das letzte Continue gespielt werden. Und letztlich ist da noch ... *Fallout 3*⁵. Zusammen mit meinem guten Freund Reinhard Prosch galt dieses Spiel – zusammen mit

1 Ian Watson (2015). 20 Mad Max Rip Offs You Need To See. In: WhatCulture. URL: <https://whatculture.com/film/20-mad-max-rip-offs-you-need-to-see> Letzter Zugriff: 06.12.2023.

2 *Fallout: Brotherhood of Steel*, Interplay Entertainment, Interplay Entertainment, 2004.

3 o. V. (o. J.). *Fallout: Brotherhood of Steel*. Xbox Critic Reviews. In: Metacritic. URL: <https://www.metacritic.com/game/fallout-brotherhood-of-steel/critic-reviews/?platform=xbox> Letzter Zugriff: 06.12.2023.

4 *Baldur's Gate: Dark Alliance*, Snowblind Studios, Interplay Entertainment, 2001.

5 *Fallout 3*, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, 2008.

*Mass Effect*⁶ – als unser »Unter-dem-Dach-herrscht-in-meinem-Jugendzimmer-Sommerhitze-was-soll's«-Favorit; als fleißige Studierende der Amerikanischen Kulturgeschichte sowie der Digitalspielforschung im Amerika-Institut der LMU München zog uns dieses postapokalyptische Portrait der USA besonders in den Bann. (Rudolf Inderst)

Wie ich in einer Game Studies-Ringvorlesung an der Universität Bern den Verlauf meiner akademischen Karriere einleitete: »It's a story of hopelessness and despair.«

2009. Ich hatte fertig studiert und war – eher zufällig – an einem medizin-historischen Institut an der Universität Ulm zu meinem ersten Job als wissenschaftlicher Mitarbeiter gekommen. Schnell stand fest, dass ich der *go-to-guy* für die medien- und medizinhistorische Forschung zu Gewalt an Kindern werden sollte. Ein Schicksal, das mir, frisch gebackener Vater, in keinsten Weise behagte, mich auch regelmäßig, bis zum Abschluss meiner Dissertation 2018, verzweifeln ließ. Ich brauchte also einen Ausgleich, der mich wissenschaftlich von diesen dunklen Abgründen der realen Welt ablenken ließ. Teil meiner Arbeit war auch die medizinethische und -historische Lehre, umso mehr staunte ich, als ich im Capital Wasteland des frisch erschienenen *Fallout 3* in der Quest »Oasis« auf den Mensch-Baum-Hybriden Harold stieß, der zwar das verstrahlte Umland mit neuem Leben erweckte und zur Lebensgrundlage und Lokalgotttheit einer kleinen Sekte geworden war, die sich um ihn scharte. Harold aber hatte Schmerzen, konnte sich kaum noch bewegen und wollte sterben. Er bat mich, ihm bei diesem Unterfangen zu helfen. *Assisted Suicide* als Thema der Postapokalypse? Ich war gefesselt, fing an, weitere Parallelen zwischen Games und medizinischem System zu suchen. Ich hatte mein Thema gefunden. Das gewisse Etwas, das bis heute einen wichtigen Vektor meines kulturhistorischen Denkens ausmacht. Im *Capital Wasteland* der Academia hatte ich meinen lebensrettenden *Vault* betreten. (Arno Görger)

Unser Wissen über die Welt, über ihre Sinnzusammenhänge, aber auch über die Positionierung von uns als Individuen in der Gesellschaft und Kultur ist ohne Erinnern, ohne Geschichte kaum denkbar. Boch und Langebröcker gehen sogar soweit,

6 *Mass Effect*, BioWare, Microsoft Game Studios, 2007.

die Befähigung zur Erinnerung als Metonym von Kultur zu betrachten.⁷ Insbesondere die Durchdringung der Gesellschaft durch Medien erlaubt eine Auslagerung des kulturellen und sozialen Gedächtnisses⁸, die dazu führt, dass mit Niklas Luhmann alles Wissen, dass wir über die Welt erlangen, (massen-)medial vermittelt ist⁹, wobei das Kommunizieren zu Dingen erst ermöglicht, dass sich Sachverhalte in kollektiven Gedächtnisräumen anlagern: (Nicht-)Kommunikation bedeutet (Nicht-)Erinnern. Zugleich sind Medien auch in großem Umfang daran beteiligt, wann und wie Erinnerung zu Geschichte gerinnt und wie diese Geschichtserzählungen aussehen. Erinnerungskulturen zeichnen sich wie Geschichtskulturen damit durch einen hohen Grad der gesellschaftlichen Konstruktion sozialer Wirklichkeiten aus. Dies umfasst nicht nur eine Funktion der Medien als Gatekeeper der Erinnerungen und der Geschichte (Was wird erinnert?), sondern auch die Art und Weise, in der erinnert wird und Geschichte erzählt wird. Darin enthalten ist die Grundvorstellung, dass Medien nicht spurlos an uns vorbei gehen, sondern etwas bei uns Rezipienten zurückbleibt: ein Gedanke vielleicht, ein Gefühl oder neues Wissen. Zuguterletzt fließt aber auch das Medium selbst in die Erinnerung mit ein, es wird Teil individuellen Welt-Erlebens, was dazu führt, dass auch die Dispositive des Medienkonsums, die Settings, wie wir Medien aufnehmen, Teil von (oftmals nostalgischen) Gemeinschaftserzählungen und Identitätskonstruktionen werden können.

Die eingangs eingebrachten Anekdoten aus unseren eigenen Lebensläufen zeigen, dass insbesondere das digitale Spiel mit seiner Interaktivität, seinen prozeduralen Rhetoriken, seiner narrativen Uneindeutigkeit im Eindeutigen, seinen polysemischen Fähigkeiten und seinen Möglichkeiten, Wissen, Erfahrungen und Geschichte subtil bis brachial zu vermitteln, ein Erinnerungsmedium par excellence ist. Sie zeigen aber auch, wie groß die Wirkmacht solcher Medien sein kann, wenn sie aus den unerschöpflichen Wissensreservoirs der Gesellschaft schöpfen, darauf verweisen, diese Episteme neu arrangieren und umdeuten. Oder wenn sie dabei helfen, uns selbst in einer an Komplexität überwältigenden Gesellschaft zu verorten, einen roten Faden legen, der Orientierung und Sinn vermittelt. In kaum einer Reihe digitaler Spiele wird dies deutlicher als in den Spielen des *Fallout*-Universums.

7 Boch und Langebröker, »Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskulturen«, S. 71.

8 Boch und Langebröker, »Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskulturen«, S. 73.

9 Luhmann, *Die Realität der Massenmedien*, S. 9.

Am Anfang steht in *Fallout* nichts Geringeres als die Auslöschung der Welt, ein Kataklysmus, dessen Katastrophencharakter zur Normalität gerinnt, und der eine neue postnormale Normalität von Umwelt, Gesellschaft und Politik erschafft. Es ist eine Welt, die erst angeeignet werden will, deren Regeln fluide sind und die sich den Betrachter*innen oft zunächst einmal entziehen. Ein Universum voller Mutanten, Roboter, Cyborgs und Strahlenopfer, die im Gegensatz zu den Spielenden in diese Welt hinein geboren worden sind, und welchen oftmals gar nicht bewusst zu sein scheint, dass diese im Verfall erstarrte Welt nicht die bester ihrer möglichen Versionen sein könnte. Wie gut, dass die Spieler*innen in diese Welt geworfen werden, oft ohne Erinnerungen, ohne lästige soziale, kulturelle oder politische Bindungen. Eine Tabula Rasa.

Es ist jedoch keine absolut fremde Welt. Sie verankert sich selbst geopolitisch und geschichtlich explizit und gut lesbar in den Vereinigten Staaten. Damit ist *Fallout* Alternativhistorie. Ein globaler Atomkrieg hat hier im Jahr 2077 die Menschheit fast vollständig ausgelöscht. Zugleich hat sich in diesem Erzähluniversum ab Mitte des zwanzigsten Jahrhunderts in eine andere Richtung entwickelt, als es real der Fall war. Die Atomenergie ist im Entstehungsmythos *Fallouts* wortwörtlich Zukunftsenergie, während die digitale Revolution der Mikrocomputer ausbleibt, bzw. nur schleppend umgesetzt wird. Das Spiel ist dadurch geprägt von einer Ästhetik, die retrofuturistisch die 1950er und 1960er Jahre der USA (und damit eine Zeit der wirtschaftlichen, militärischen und wissenschaftlichen Blüte) aufgreift und als gestalterische und erzählerische DNS in die Spiele einwebt. Dieses Erzähluniversum, das 1997 von Timothy Cain erdacht wurde, ist seitdem in zahlreichen Iterationen fester Bestandteil der Populärkultur geworden, bis hin zu dem Punkt, an dem die hier installierten Vergangenheitsverweise und die -atmosphären¹⁰ nur noch als ästhetische Versatzstücke, als mythologische¹¹ Simulakren dienen.

Die *Fallout*-Spielreihe hat im Verlauf ihrer Entwicklung diverse Ausprägungen in unterschiedliche Medien- und Merchandising-Richtungen erfahren. Ursprünglich im digitalen Medium verwurzelt, hat sich die *Fallout*-Saga weit über die Grenzen des reinen digitalen Spiels hinaus entwickelt. Diese Ausweitung zeigt sich nicht nur in der kontinuierlichen Entwicklung und Vielfalt der Spielkom-

10 Zimmermann, *Virtuelle Wirklichkeiten. Atmosphärisches Vergangenheitserleben im Digitalen Spiel*.

11 Pfister, »Der Politische Mythos als diskursive Aussage im digitalen Spiel«.

ponenten, sondern manifestiert sich auch in einer breiten medialen Präsenz und einem vielseitigen Merchandising-Angebot. Von Brettspielen über analoge RPGs, von Bobbleheads bis Nachttischlampen, Fans der Serie finden ein überbordendes Angebot an Artikeln, die ihre Begeisterung für *Fallout* gegen einen Obolus unterstreichen könnten. Dass mit der Serie also auch ein hoher Wiedererkennungswert und damit ökonomischer Wert verbunden ist, manifestiert sich auch in Bethesda Softworks spielbezogenen Monetarisierungsstrategien, zum einen etwa mit der Veröffentlichung *Fallout Shelters*¹² für den Casual Games-Markt. Wie Görge, Pfister und Blankenheim in diesem Band aufzeigen, ist dieses Spiel mittlerweile die wichtigste Einnahmequelle im Rahmen der Serie. Aber auch die – oftmals kritisierten – in-game-Käufe für *Fallout 76*¹³ und überhaupt die Existenz dieses MMORPGs zeugen davon, dass Bethesda Softworks *Games as a Service*, also die stetige Fortentwicklung eines einzigen Spiels, bei dem fortlaufend neue (erwerb-bare) Spielinhalte generiert werden, als tragende Strategie für die Wertschöpfung der Reihe auserkoren haben. Die Evolution von *Fallout* geht somit über die rein digitale Spielewelt hinaus und integriert sich in verschiedene kulturelle Darstellungsformen sowie kommerzielle Ausdrucksweisen.

Die populärkulturelle Ausweitung der Marke *Fallout* erreicht im Frühjahr 2024 mit dem Erscheinen der aufwendig produzierten Amazon-Serie *Fallout* ihren vorläufigen Höhepunkt. Aus dem zum Zeitpunkt des Verfassens dieses Buches schon bekannten Trailer wird deutlich, dass es sich um einen Versuch handelt, die etablierte *Fallout*-Ikonografie, sowie die postapokalyptischen Hintergründe des verseuchten Ödlandes detailgetreu in das Medium der Fernsehserie zu übertragen. Bereits jetzt ist festzuhalten, dass der Hype um die Serie und die im guten wie im schlechten fast hysterischen Reaktionen der Fankulturen ein Beleg dafür sind, mit welcher Strahlkraft dieses Erzähluniversum in die Populärkultur hineinstrahlt. Diese Wechselwirkungen sind wiederum aus akademischer Sicht reizvoll, offenbaren sie doch ein fast grenzenloses Potenzial, sich analytisch mit *Fallout* auseinanderzusetzen. Genau an diesem Punkt setzt dieser erste deutschsprachige Band zur Spielereihe an.

Die Beiträge des Bandes nähern sich dabei bewusst thematisch breit aufgestellt der *Fallout*-Reihe an. Dennoch lassen sich die Beiträge grob etablierten dreiglied-

12 *Fallout Shelter*, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, 2015.

13 *Fallout 76*, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, 2018.

rigen Analysezugängen aus den Medienwissenschaften zuordnen, wie etwa der »HGP-Methode«, wie Görge und Pfister sie im Bereich von Computerspielen umgesetzt haben¹⁴, nämlich: Produktions-, Produktanalyse und Rezeptionsanalyse. Uns ist dabei bewusst, dass dies nur grobe Orientierungen sein können, oftmals verschwimmen die Grenzen zwischen Produktion/Kontext, Spielinhalten und Spielrezeption.

Unter der Produktionsanalyse verstehen wir die Beschäftigung mit den Kontexten und Bedingungen, unter denen die Spiele entstanden sind und die damit die technologischen, gesellschaftlichen und kulturellen Rahmenbedingungen für die Spiele definiert haben. Im Falle von **Görge, Pfister** und **Blankenheims** Beitrag »*Fallout*...*, Fallout* bleibt immer gleich? Eine kurze Geschichte der *Fallout*-Serie« wird so nicht nur die Frühzeit von Computerrollenspielen und der Entwicklung des geistigen Vorläufers *Wasteland*¹⁵ skizziert, das mit seinem Thema der postapokalyptischen Welterschließung nicht nur der Reihe ein ästhetisches und inhaltliches Vorbild war, sondern auch als einziges Spiel der Reihe tatsächlich als Reaktion auf den Kalten Krieg verstanden werden kann. Auch Lizenzkonflikte zwischen Interplay Productions und Bethesda Softworks, den Publishern der *Fallout*-Reihe, widrige Arbeitsbedingungen, zunehmende Ökonomisierung und steigender Druck einer sich immer weiter etablierenden Marke zeigen, wie Spielinhalt nur schwerlich von den Produktionsbedingungen des Spiels getrennt gelesen und analysiert werden können.

Ähnliches gilt auch für **Hyerin Shins** Beitrag »»Die Fackel des Wissens in die Wüste bringen«: Koreanische *Fallout*-Fan-Übersetzungsmods als Orte spielerischer Auseinandersetzung.« Shin hebt hervor, dass es in den meisten Fällen keine Lokalisierung der *Fallout*-Spiele ins Koreanische gegeben hat. Daher oblag es insbesondere bei *Fallout 3*, *Fallout: New Vegas*¹⁶ und *Fallout 4*¹⁷ Fans, über Mods entsprechende Übersetzungen zu entwickeln und so den koreanischen Spieler*innen einen niederschweligen Zugang zu den Spielen zu bieten. Shins Beitrag ist dabei ein gutes Beispiel, wie dabei die Produktion in Form der Entwicklung der

14 Pfister und Görge, »How to analyse a Video game from a historical, source-critical perspective«.

15 *Wasteland* (Interplay Productions/Electronic Arts, 1988).

16 *Fallout: New Vegas* (Obsidian Entertainment/Bethesda Softworks, 2010).

17 *Fallout 4* (Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks, 2015).

Mods und die Rezeption durch koreanische Fans nicht nur zu sozialen Auseinandersetzungen geführt haben, sondern diese zudem in gewisser Weise gamifiziert wurden, indem Versatzstücke aus den Erzählungen der Spiele in den diskursiven Auseinandersetzungen genutzt wurden, um den hier entstandenen Wettbewerb um die beste Übersetzung zu begleiten.

Auffällig ist zudem, dass sich nur relativ wenige Beiträge mit den Produktionsbedingungen *Fallouts* beschäftigt haben. Die Beschäftigung mit der extensiven Modding-Kultur in und um *Fallout* steht beispielsweise noch aus. Demgegenüber widmet sich ein Großteil der Beiträge der inhaltsanalytischen Annäherung an die Spiele. Dieses Ungleichgewicht ist Zeugnis für die popkulturelle Wucht, die die Reihe über die nunmehr Jahrzehnte entwickelt hat und die dabei vor allem auf der Melange aus Postapokalypse, nostalgieinduzierendem Retro-Futurismus, politischen, historischen, sozialen und moralischen Konfliktnarrativen und einem eigensinnigen Humor zurückgeht. Gleichzeitig kann dies auch als eine Bestandsaufnahme innerhalb der Digitalspielforschung gewertet werden – die ludische wie narrative Analyse von Video- und Computerspielen steht (noch) stärker im Vordergrund als beispielsweise arbeitssoziologische Fallstudien oder Untersuchungen.

1981 traf in den USA eine Gruppe von Linguist*innen, Anthropolog*innen, Kernphysiker*innen, Science-Fiction-Autor*innen und Verhaltensforscher*innen zusammen, um Vorkehrungen für den Fall zu treffen, dass der Kalte Krieg eskalieren sollte. Die Arbeitsanweisung lautete, Methoden zu finden, die ohne kulturelles Wissen und ohne Schrift vermittelten, dass ein Ort Gefahren barg, die mit dem menschlichen Auge nicht zu erkennen waren. Faszinierend ist jedoch, dass sich ein beträchtlicher Teil der hieraus entstandenen Ideen in den Spielen der *Fallout*-Reihe wiederfindet, sei es in direkter Form oder satirisch aufgearbeitet. **Pascal Marc Wagners** Beitrag »We don't want you to set the world on fire... again.« Die Atomsemiotik als »Linguistik in die Postapokalypse« und ihre Anwendung in *Fallout 3, 4, 76* und *New Vegas*« zeichnet anhand einer kurzen Kulturgeschichte der Atomsemiotik und einer zeichenwissenschaftlichen Analyse der Ingame-Beispiele den Einfluss der Fachrichtung auf das Schauplatzdesign und die Figuren-Fraktionen der *Fallout*-Reihe unter Bethesda nach. Architektonisch relevante Quest-Orte und passende Figuren-Fraktionen werden dabei als Fallstudie der Anwendung atomsemiotischer Grundprinzipien im Weltenbau der *Fallout*-Welt betrachtet.

Marie-Luise Meier nimmt in ihrem Beitrag »War & the Wasteland Blues: Krise und Identität in *Fallout 4*« den Zusammenhang zwischen Krise und Postapokalypse in *Fallout 4* in den Blick, beginnend mit einer kurzen begriffsgeschichtlichen Einführung des Krisenbegriffes. Da die Arten von Krise vermischt sind, werden sie innerhalb von Begriffen wie Nostalgie und Identität behandelt. Dabei soll erst die offensichtliche Krise, die Krise der Gegenwart, der neuen Welt und der Wastelands, aufgezeigt werden, mitsamt der ökologischen Krise und ihren Monstern als Spiegel einer gescheiterten Neuordnung. Anschließend widmet Meier sich der Krise, die aus der Vergangenheit geholt wurde: der Krise der Männlichkeit zwischen Nostalgie, Militarismus und dem postapokalyptischen Zerrbild aus Kapitalismus und Kommunismus. Dabei soll auch die Frage gestellt werden, ob sich die Krisen in *Fallout 4* überhaupt mit den Werkzeugen, die das Spiel der Spieler*in und dem Hauptcharakter gibt, lösen lassen. Neben der narrativen Ebene und den begriffsgeschichtlichen Dimensionen von Krise sollen vor allen Dingen ludische Parameter des Spiels Beachtung finden, darunter die *hard-coded skills* der Charaktere, die intradiegetischen Spielziele, die essentiell sind, um die ideologischen Dimensionen eines digitalen Spiels zu erfassen, sowie die daraus resultierende prozedurale Rhetorik.

Simon Ledger untersucht die *Fallout*-Spiele in seinem Beitrag »Limitierte Freiheit. Über Intelligenz im Ödland« diskurstheoretisch als aufschlussreiche Entitäten, welche dazu beitragen, gesellschaftliche Vorstellungen von Intelligenz spezifisch zu formieren und sichtbar zu machen. Er stellt dar, auf welche Art und Weise im Laufe der *Fallout*-Reihe Intelligenz unterschiedlich konstruiert wird. Es zeigt sich dabei, dass Avatare mit verschiedenen Intelligenz-Werten unterschiedlich charakterisiert werden und dadurch Grenzen seitens der Ludonarration und des Gamedesign zwischen »beeinträchtigt« und »normal« gezogen werden. Sie konstruieren damit eine spezifische Form von Nicht-Behinderung, die Ledger kritisch diskutiert.

Tanja Hojahn stellt in ihrem Beitrag »»I did find this holotape«. Visuelles Kollektives Gedächtnis in der Ästhetik von *Fallout 4*« die in der *Fallout*-Reihe reproduzierte Ästhetik der 1950er Jahre in das Zentrum. Diese, so Hojahn, sei in ihrer Entstehung kaum vom Hintergrund des Kalten Krieges zu trennen, nämlich der Bildpraktiken der Werbung, wesentlich durch die beginnende moderne Marktforschung und das Marketing beeinflusst. In dieser Weise wurden Produkte

und Werbebilder zu symbolischen Trägern von Fortschrittsoptimismus und Identitätsbildung in Abgrenzung zur Sowjetunion – die ironische Gegenüberstellung der Bildwelt des *midcentury* mit dem postapokalyptischen Wasteland in *Fallout* macht, das arbeitet der Beitrag deutlich heraus, eine distanzierte, kritische Lesart möglich. Gleichzeitig lehnt sich die Erzählung sowie das Gameplay an fiktionale Texte der 1950er an, die in der Imagination eines atomar verseuchten Amerikas einen neuen wilden Westen beschreiben, den es mit männlichem Heroismus erneut zu bezwingen gilt.

Manuel Stübecke fokussiert sich in seinem Beitrag »Apokalypse, Neuanfang und Endzeitsekten – ein religionswissenschaftlicher Blick auf das Spiel *Fallout* (1997)« auf die Frage, was nach der Apokalypse geschieht und legt nahe, dass eben jener Ausblick in *Fallout*¹⁸ durchaus erkenntnisreich gewagt wird. Er argumentiert, dass durch die Spielmechanik möglich ist, sich als Spielerin oder Spieler selbst mit eigenen Entscheidungen in diese Welt zu begeben und sich auszuprobieren – womöglich unter der Fragestellung: Wie würde ich mich nach einer Apokalypse verhalten? Damit, so Stübecke, bietet das Spiel einen Erfahrungsraum für ethische Lernerfahrungen über sich selbst als spielende Person. In *Fallout* verzahnen sich somit die ludologischen und narratologischen Aspekte besonders gelungen, denn durch die Spielmechanik wird diese Welt, die sich an religiösen Imaginarien bedient, selbst zu einer Chiffre über das Menschsein.

Dominic Brakelmann nimmt in »Black Box Bunker. Bunkerarchäologie in *Fallout 3*« die Faszination der Spieler*innen für die Vaults, also die Bunkeranlagen der *Fallout*-Reihe analytisch in den Blick. Die Ergründung sowie die Funktionsweisen der Vaults im Kontext des Computerspiels und Computerspielens sind somit Gegenstand seines zweigeteilten Textes. Zunächst geht es um den doppelten ontologischen Status der Vaults als Schutzmilieus einer zynischen Epistemologie auf der diegetischen Ebene einerseits und als epistemische Objekte auf der ludischen Ebene andererseits. Im weiteren betrachtet Brakelmann im Spezifischen Vault 112 im Serienableger *Fallout 3*, um die zuvor herausgearbeiteten Bedeutungen der Vaults exemplarisch nachzuvollziehen.

Aska Mayer bindet im Beitrag »Baroque... baroque never changes. Die *Fallout*-Serie als neobarockes Medium« die *Fallout*-Reihe in ein historisches und zeitge-

18 *Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game* (Interplay Productions/Interplay Productions, 1997).

nössisches Referenzsystem apokalyptischer Kultur ein. Gerade die neobarocke Zeit ist eine apokalyptische Epoche der Instabilität und Ungewissheit, ausgelöst und nachhaltig geprägt durch digitale Technologien und Simulacra. Diese Verschmelzung von Kultur und Technologie, begonnen im Barock und intensiviert in der Postmoderne, konstituiert so das Zeitalter der Ungewissheit, welchem im neobarocken Medium *Fallouts* begegnet wird. So, folgt man Mayer, wird innerhalb des Narrativs von *Fallout* die Frage des nuklearen Zeitalters, ob die Menschheit dieses überleben wird, fortgesetzt und um die Frage nach der Stabilität der technologisierten Gesellschaft erweitert. Als ein Ausdruck dieser zeitgenössischen Epoche der Unsicherheit, fungiert *Fallout* so als Reflektion einer Existenz umgeben von stetigen Krisen, welche niemals vollständig aufgelöst werden können.

Im Abschnitt »Rezeptionsanalysen« wird schließlich das Verhältnis von Spiel, Spielerfahrung und Spieler*in fokussiert. Dazu gehört das individuelle Erleben *Fallouts*, genauso aber auch die Einflüsse des Spiels auf die nähere soziale Umgebung und auf die Gesellschaft und Instrumentalisierungen des Spiels.

In »Urbaner Ruinen-Tourismus: Enge und Weite in *Fallout 4* und *Elex 2*« nehmen **Mario Donick** und **Wiebke Schwelgengraber** Ruinen als Handlungsorte in den Blick. Besonders reizvoll sind jene, die in eine größere offene Spielwelt eingebettet sind, da die Anreise zu und das Verlassen der Ruinen den Übergang von (gespieltem) Alltag und Vergangenheit, beziehungsweise die entsprechende Differenzenerfahrung, befördern kann. *Fallout 4* und *Elex 2*¹⁹ sind in einer Welt angesiedelt, in der urbane Ruinen eines früheren, friedlicheren Alltags nach wie vor prägende Kennzeichen der Spielumgebung sind. Die Autor*innen führen aus, wie diese Spiele das aus der echten Welt bekannte leibliche Betroffensein beim Erkunden urbaner Ruinen anregen – beziehungsweise warum entsprechende Regungen mitunter auch ausbleiben, obwohl rein strukturell die nötigen »Zutaten« – wie etwa zerstörte Häuser – vorhanden sind.

Im Zentrum von **Addrich Mauchs** »Eine postnukleare Heterotopie. Soundwalking in *Fallout 3*« steht die Untersuchung der Soundscape des Spiels *Fallout 3* und deren Implikationen auf die Spielwelterfahrung innerhalb der Heterotopie. Einerseits spielt die Musik, insbesondere des Galaxy Radios sowie des Radio Enklave, eine wichtige Rolle für die einzigartige und immersive Atmosphäre, welche gleichzeitig befremdend und versöhnend auf die/den Spieler*in wirkt. Ande-

19 *Elex 2* (Piranha Bytes/THQ Nordic, 2022).

rerseits tragen auch die Umgebungsgeräusche und Ambient-Sounds zur Wahrnehmung der Spielwelt als Heterotopie bei: das Rauschen des Windes, Ächzen von Metall, Explosionen aus der Ferne und andere bedrückende oder befremdende Geräusche generieren Gefühle von Unbehagen und Desorientierung. Dies wird durch einen sogenannten Soundwalk durch das Ödland veranschaulicht, eine experimentelle Methode, die durch fokussierte Wahrnehmung von Sounds die individuelle Beziehung zwischen Mensch und Soundscape beleuchtet.

Ronja Weidemann untersucht in ihrem Beitrag »Don't you understand? I thought I was human, Arthur.« (Para-)soziale Interaktionen und soziale Identitätsprozesse in der Apokalypse«, inwiefern verschiedene Faktoren im Kontext sozialer Identitätsprozesse sowie sozialer Interaktion identifiziert werden können, welche Einfluss auf die Kontaktaufnahme der Spieler*innen mit NPCs und Mitspieler*innen nehmen und welche sowohl das Spielvergnügen als auch die Selbstwirksamkeit in *Fallout 4* und *Fallout 76* beeinflussen. Insbesondere zeigt Weidemann, dass die Auseinandersetzung mit dem Praxismaterial die Relevanz u. a. der Auffassung von Normen und Werten, der Kommunikationswege (ihrer Initiierung und Interpretation) sowie der Selbstwirksamkeit durch die Adressierung mithilfe von Blicken und Gesten für die Aufnahme sozialer Interaktionen zwischen Spieler*innen bzw. spielenden Personen und NPCs nahelegen.

In dem Beitrag »Un/doing Cannibalism – kannibalistische Rollenspielpraktiken in *Fallout 76*« diskutieren **Nadine Cremer, Christian Günther und Marcel Thiel-Woznica** den Themenkomplex des virtuellen Kannibalismus. Dabei steht die Frage im Vordergrund, inwiefern im Rahmen des digitalen Spiels ein solcher Tabubruch – rollenspielerisch – begangen werden kann, ohne aus den Spieler*innen Verbrecher*innen oder Mörder*innen, das heißt, gesellschaftlich geächtete Kannibal*innen zu machen.

Schließlich denken **Thomas Wernbacher, Nikolaus Koenig, Constantin Kraus und Alexander Pfeiffer** in ihrem Beitrag »Die *Fallout*-Serie als Lehr- und Lernressource: Eine Untersuchung am Beispiel von *Fallout 3* und *Fallout 4*« darüber nach, wie *Fallout* mit einem PEGI 16–18 Rating (je nach Spielversion) im Bildungskontext überhaupt funktionieren kann oder soll. Im Rahmen einer Literaturrecherche und Fokusgruppen-Untersuchung werden Hinweise darauf gesammelt, dass die *Fallout*-Serie, obwohl sie primär als Unterhaltungsmedium konzipiert ist, zahlreiche Möglichkeiten für den Einsatz im Unterricht bietet.

Durch die Nutzung des historischen Kontexts, der sozialen Problemlagen und der moralischen Entscheidungen, die das Spiel bietet, können Pädagog*innen ansprechende und zum Nachdenken anregende Lernerfahrungen schaffen, die das kritische Denken und die moralische Urteilsfähigkeit fördern.

Die Vielfalt der Perspektiven der vorliegenden Beiträge legt eindrucksvoll nicht nur Zeugnis von zahlreichen Sinn- wie Deutungsangeboten der *Fallout*-Reihe ab, sondern unterstreicht unserer Ansicht nach ebenso den erstaunlichen und erfrischenden Pluralismus des interdisziplinären Feldes der Digitalspielforschung im Allgemeinen, welches sich trotz einer zunehmenden Institutionalisierung in Form von Fachpublikationen, Tagungen und Lehrangeboten sowie Forschungspositionen in unterschiedlichen Tempi weiterentwickelt – wir stehen alle nur auf den Schultern von Gigant*innen, mögen es auch manchmal atomar angetriebene Riesenroboter sein.

Danksagungen

Wir bedanken uns zuvorderst herzlich bei den Autor*innen dieses Bandes – ohne ihr Nachdenken und die resultierenden Beiträge existierte dieser Band nicht. Des Weiteren sind wir dankbar für die enge und freundliche Betreuung durch den BÜCHNER-Verlag, ganz besonders Norman Rinkenberger, der uns in jeder Phase des Buchprozesses ohne Wenn und Aber zur Seite stand. Nicht vergessen werden soll der Schweizerische Nationalfond (SNF) für die bereitwillige und großzügige finanzielle Unterstützung dieses Bandes. Wir sind dankbar, dass die Freiheit der Forschung für den SNF auch den freien Zugang zu Forschungsergebnissen bedeutet. Gleiches gilt für die externen Gutachter*innen, die diesen Band kritisch durchleuchtet haben. Diese mühsame Arbeit findet immer im Unsichtbaren, immer neben der eigentlichen Arbeit statt. Ohne sie gäbe es diesen Band nicht. Davor verbeugen wir uns in Anerkennung.

Rudolf Inderst:

Mein persönlicher Dank gilt Arno GÖRGEN, der sich nicht nur auf dieses Projekt Anfang 2023 im Nu eingelassen hat, sondern – anders als es die sprachliche Rahmung eines Herausgeber-Duo suggeriert – einen gehörigen Teil unserer Arbeit im

Alleingang gestemmt hat. Durch die Arbeitsphasen begleiteten mich unzählige ältere Film-Serials wie *Commando Cody: Sky Marshall of the Universe* und zahlreiche Horror-Podcast-Produktionen, die in der Hochphase der Covid-Pandemie entstanden waren. Somit danke ich also »jung und alt« für die exzellente Unterhaltung. Herzlichen Dank ebenfalls an meine Xbox-Spieler*innengruppe, mit der ich kooperativ so manche (blutige) Herausforderung meisterte. Und letztlich: Egal, ob Pastrami, Ligretto, Dortmund ... oder Möwen-Angriff – Du hast meinen Rücken! Danke, Michi.

Arno Görgen:

Ich bin nicht so der Typ für Danksagungen. Doch es ist immer ein Privileg, viele fantastische Köpfe um mich zu haben, die mit mir denken, schreiben, Bände herausgeben, sich freuen, manchmal auch leiden. Ja, auch du bist gemeint, [bitte Namen einfügen]. Ohne dich wäre ich nicht hier, wäre ich nicht ich. Danke dafür.

Werkverzeichnis

Spiele

Baldur's Gate: Dark Alliance (Snowblind Studios, Interplay Entertainment, 2001).

Elex 2 (Piranha Bytes/THQ Nordic, 2022).

Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game (Interplay Productions/Interplay Productions, 1997).

Fallout 2: A Post Nuclear Role Playing Game (Black Isle Studios/Interplay Productions, 1998).

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel (Interplay Entertainment, Interplay Entertainment, 2004).

Fallout 3 (Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks, 2009).

Fallout: New Vegas (Obsidian Entertainment/Bethesda Softworks, 2010).

Fallout 4 (Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks, 2015).

Fallout: Shelter (Bethesda Game Studios, Behavior Interactive/Bethesda Softworks, 2015).

Fallout 76 (Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks, 2018).

Mass Effect (BioWare, Microsoft Game Studios, 2007).

Wasteland (Interplay Productions/Electronic Arts, 1988).

Literaturverzeichnis

- o. V. (o. J.). Fallout: Brotherhood of Steel. Xbox Critic Reviews. In: Metacritic. URL: <https://www.metacritic.com/game/fallout-brotherhood-of-steel/critic-reviews/?platform=xbox> Letzter Zugriff: 06.12.2023.
- Boch, Michael, und David Langebröker. »Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskulturen«. *Paradigma. Studienbeiträge zu Literatur und Film* 5 (2022): 71–78.
- Luhmann, Niklas. *Die Realität der Massenmedien*. 4. Aufl. Neue Bibliothek der Sozialwissenschaften. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwissenschaften, 2009.
- Pfister, Eugen, und Arno Görgen. »How to analyse a Video game from a historical, source-critical perspective: The HGP-Method«. Billet. *Horror – Game – Politics* (blog), 3. August 2022. <https://hgp.hypotheses.org/1754>.
- Pfister, Eugen. »Der Politische Mythos als diskursive Aussage im digitalen Spiel: Ein Beitrag aus der Perspektive der Politikgeschichte«. *Digitale Spiele im Diskurs*, 2018. <https://doi.org/10.18445/20180418-082700-0>.
- Watson, Ian (2015). *20 Mad Max Rip Offs You Need To See*. In: WhatCulture. URL: <https://whatculture.com/film/20-mad-max-rip-offs-you-need-to-see> Letzter Zugriff: 06.12.2023.
- Zimmermann, Felix. *Virtuelle Wirklichkeiten. Atmosphärisches Vergangenheitserleben im Digitalen Spiel*. 1. Auflage. Marburg: BÜCHNER-Verlag, 2023.

Kurz-CVs der Herausgeber:

Arno Görgen, Kulturhistoriker, promoviert im Bereich Medien- und Medizingeschichte, ist Co-Lead des SNF-Sinergía-Projekts »Confoederatio Ludens. Swiss History of Games, Play and Game Design 1968–2000« an der Hochschule der Künste Bern. Zuvor war er von 2018 bis 2022 Mitarbeiter des SNF-Ambizione-Projektes »Horror-Game-Politics«. Forschungsschwerpunkte sind popkulturelle Repräsentationen von Krankheit, Gesundheit und Medizin, Medikalisierung digitaler Spiele, Systemtheorie und politische Ideengeschichte. Daneben betreut und moderiert er zudem den wissenschaftlichen Podcast »Design. Macht. Gesellschaft.«

Rudolf Thomas Inderst (*1978) ist Professor für Game Design mit Schwerpunkt Digitalspielforschung in München an der IU Internationale Hochschule. Er absolvierte sein Magister-Studium der Politikwissenschaften, Neueren Geschichte und Amerikanischen Kulturgeschichte in München und Kopenhagen. Anschließend promovierte er sowohl zu Vergemeinschaftungen in Online-Rollenspielen an der LMU München als auch zur Darstellung von Wissenschaft im digitalen Spiel an der Universität Passau. Es folgten Lehraufträge an Hochschulen sowie eine Vertretungsprofessur an der Hochschule Trier mit Schwerpunkt Digitalspielforschung. Neben seiner Tätigkeit als Ressortleiter für digitale Spiele beim TITEL kulturmagazin zeichnet er für den Podcast Game Studies im int. Podcast-Netzwerk New Books Network sowie den Newsletter Game Studies Watchlist verantwortlich.

Produktionskontexte

Fallout..., *Fallout* bleibt immer gleich? Eine kurze Geschichte der *Fallout*-Serie

ARNO GÖRGEN, EUGEN PFISTER, BJÖRN BLANKENHEIM

1. Einleitung

Viel ist in diesem Sammelband die Rede von den Inhalten der *Fallout*-Reihe, von der postapokalyptischen Welt, ihrer populärkulturellen Melange aus Retrofuturismus, US-amerikanischer Erinnerungskultur und zeitgenössischen Gesellschaftsdiskursen, die die Narrative der Spiele formen. Die akademische Auseinandersetzung ist vor allem von den Inhalten der Spiele bestimmt, von Erzählung, audiovisueller Ästhetik und Spielmechanik, lässt dabei aber zu großen Teilen die Entstehungsgeschichte der einzelnen Spiele außer Acht. Um ein möglichst umfassendes Bild der *Fallout*-Reihe zu gewinnen, gilt es, diese Lücke zu schließen und zum einen die Produktionsgeschichte, zum anderen die Rezeptionsgeschichte der *Fallout*-Spiele zu skizzieren.¹ Entlang dieser zwei Vektoren unterscheiden wir historisch zwischen ihrer Vorgeschichte und der Entwicklung des Vorläufers im Geiste, *Wasteland*, den Interplay Studios- und den Bethesda Softworks-Jahren. Für den Anfang aber ist es wichtig zu verstehen, wie sich das Genre der Computer-Rollenspiele überhaupt entwickelt hat.

¹ Analysiert werden lediglich digitale Spiele, das heißt, Remedialisierungen wie etwa das Kartenstrategiespiel *Magic: The Gathering Fallout* (März 2024), oder die Tabletopspiele *Fallout* (Fantasy Flight Games 2018) oder *Fallout Shelter: The Board Game* (Fantasy Flight Games 2019), aber auch die im April 2024 erschienene Serie *Fallout* (Joy und Nolan, 2024) werden in dieser Retrospektive nicht berücksichtigt.

2. Welcome to the Wasteland

2.1 Vorbemerkungen zur Genese des Computer-Rollenspiels

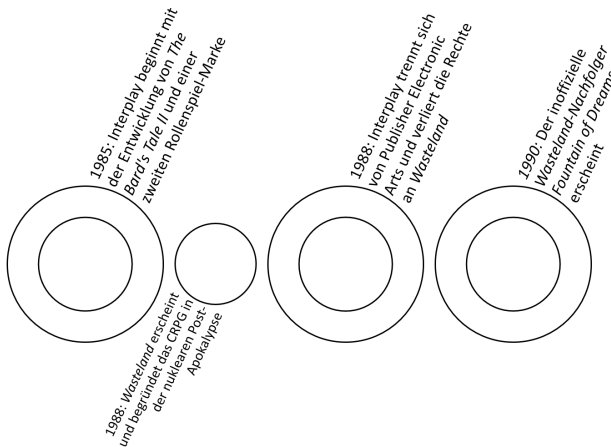


Abb. 1: Timeline 1985–1990

Wenig andere Kategorien des digitalen Spiels sind derart durch einen »Urtext« bestimmt, wie das Computer-Rollenspiel (»Computer-Role-Playing-Game«, CRPG). Dieser Urtext ist das 1974 bei TSR Inc. erschienene Spiel *Dungeons & Dragons* (*D&D*), erdacht und verfasst von Gary Gygax und Dave Arneson. Aufbauend auf ihren Erfahrungen mit Konfliktsimulationen und Miniaturschlachten sowie ihrer Faszination für J.R.R. Tolkiens *Der Herr der Ringe*-Erzählung entwickelten die beiden ein Spielformat, in dem statt großer Armeen individuelle Charaktere im Mittelpunkt stehen.²

2 Die Entstehung und Geschichte von *Dungeons & Dragons* hat in jüngster Zeit sehr viel Aufmerksamkeit erfahren. Eine kritische Durchsicht der erschienenen Schriften steht allerdings noch aus. Peterson, Jon: *Playing at the World. A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures from Chess to Role-Playing Games*. San Diego/CA 2012. Ewalt, David M.: *Of Dice and Men. The Story of Dungeons & Dragons and the People Who Play It*. New York/NY 2013. Witwer, Michael: *Empire of Imagination. Gary Gygax & The Birth of Dungeons & Dragons*. New York/NY u.a. 2015. Peterson, Jon: *The Elusive Shift. How Role-Playing Games Forged Their Identity*. (= Game Histories) Cambridge/MA, London 2020. Peterson, Jon: *Game Wizards. The Epic Battle for Dungeons & Dragons*. (= Game Histories) Cambridge/MA, London 2021.

D&D etablierte auf Anhieb viele heute nach wie vor zentrale Bestandteile des Pen-&-Paper-Rollenspiels: Charaktere und ihre Handlungen »auszuwürfeln«, Stärken und Schwächen in Form von Statistiken auszudrücken, das Sammeln von Erfahrungspunkten bis hin zum »aufleveln« und auch den »dungeon crawl«, die Schatzsuche in einem von Monstern bevölkerten Verlies, usf. Nicht nur, dass quasi alle spezifischen frühen Interpretationen und Implementierungen des CRPGs direkt auf diesen Urtext zurückzuführen sind, auch hat man sich in der langen Geschichte dieser Spielkategorie immer wieder neu auf diesen Urtext bezogen, ihn neu gelesen, gespielt und gestaltet. Nicht selten geschah es dabei, dass sich eigene Traditionslinien in der Entwicklung der Pen-&-Paper-Rollenspiele aufgetan haben, Spiele neue Innovationen einführten und dann erneut als Vorlage für andere Spiele dienten, nur um schließlich wieder zum Urtext zurückzukehren.

But *D&D*'s most important and lasting gift is that of roleplay -- the act of becoming another person and leading him or her through open-ended fantasy scenarios. Gygax and Arneson's creation isn't about character sheets or stat crunching; it's about storytelling, creativity, and imagination. Over hand-drawn maps and thrown dice, ordinary people could transcend their day-to-day grind and become extraordinary, morphing into wizards, barbarians, or paladins -- heroes. It's a theme RPGs have chased since their invention, always trying to capture the magic of those Mountain Dew-fueled Saturday night *D&D* sessions. And while the technologies may improve and the quests may change, the games still -- and may forever -- linger in *D&D*'s shadow.³

Das *D&D*-Regelwerk lud schon früh dazu ein, auch auf Computer umgesetzt zu werden. Gary Gygax selbst hatte schon Ende der 1970er-Jahre erkannt, dass vor allem der Heimcomputer in der Lage sein würde, zentrale Aufgaben einer Pen-&-Paper-Rollenspiel-Sitzung zu übernehmen. In einem Zeitschriftenbeitrag von 1979, nur zwei Jahre nach Erscheinen der ersten Heimcomputer, schrieb er:

DUNGEONS & DRAGONS can be played on a computer. Computers are

3 Crigger, Lara: Chasing D&D: A History of RPGs. In: rUP.com, IGN Entertainment Games, 2008. (archive.org, <https://web.archive.org/web/20110523225955/http://www.rup.com/features/chasing-history-rpgs>)

most certainly a big aspect of the near future, particularly the home computer. Non-programmable computer games are already making big inroads into the toy and hobby market. They will grow still more, and soon programmable games will join this trend. *D&D* program cassettes plugged into a home computer would obviate the need for a DM or other players. Thus the labor of setting up a campaign or the necessity of having a fairly large group to play in it would be removed. The graphic display would be exciting, and the computer would slave away doing all of the record work and mechanics necessary to the game, giving nearly instantaneous results to the player or players. Computerization of *D&D* has many other benefits also, and such games would not destroy the human-run campaign but supplement game participation. This is the direction we hope to make available to *D&D*. Let's see if my foresight is as keen as my hindsight.⁴

Zu diesem Zeitpunkt hatte es schon erste Versuche gegeben, *D&D* auf universitäre Großrechner zu portieren. Viele Spiele dieser Frühphase sind aber leider verloren gegangen. Bekannt ist, dass bereits 1974 als Projekt zweier Studenten an der Universität von Southern Illinois eine Text-basierte Verlies-Schatzsuche namens *dnd* entstanden war. Als besonders einflussreich sollte sich das 1980 veröffentlichte *Rogue* erweisen, ein Computer-Rollenspiel mit ASCII-Grafik, das an der Universität von Berkeley, Kalifornien, entwickelt wurde und vielfältige Varianten inspirierte.⁵

Für den Heimcomputer sollten vor allem zwei Rollenspiele von 1981 richtungsweisend sein. *Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord* von Andrew Greenberg und Robert Woodhead war nicht nur das erste erfolgreiche CRPG, es war mit seiner verständlichen Dokumentation für viele Nutzer*innen auch das erste Computerspiel überhaupt. Angelehnt an das *D&D*-Regelwerk, kämpfte man sich im Einspieler-Modus mit bis zu sechs Charakteren durch »Trebor's Castle«. Es galt, die Charaktere kontinuierlich aufzuwerten und zehn verschiedene Ebenen des Dungeons mit ansteigender Schwierigkeit zu meistern. Die *Wizardry*-Reihe diente hier als Vorbild für unzählige »Dungeon-Crawler«-CRPGs. Demgegenüber bot die *Ultima*-Reihe von Richard Garriott, zusätzlich zu den aus

4 Gygax, Gary: DUNGEONS & DRAGONS® – What it is and where it is going. In: The Dragon (TSR Periodicals), #22, Vol. III, No. 8, February 1979. S. 29f., hier 30.

5 Barton, Matt: Dungeons & Desktops. The History of Computer Role-Playing Games. Wellesley/MA 2008. S. 29–37.

der Ich-Perspektive gezeigten Dungeons, auch eine riesige, farbige Spielwelt, die aus der Vogelperspektive und mit wenigen Tastenkommandos erkundet werden konnte. *Wizardry* und *Ultima* setzten somit Maßstäbe für die nachfolgenden Computer-Rollenspiele. Im Vergleich zu anderen Genres wie Adventures oder Arcade-Spielen erreichten sie aber nur ein kleines Publikum.⁶

Während die Rollenspiele auf die Heimcomputer kamen, verdunkelte sich die allgemeine Weltlage. Als 1979 der sowjetisch-afghanische Krieg ausbrach, verschärfte sich die nukleare Haltung der USA. Als direkte Folge scheiterten die SALT-II-Gespräche, die die Herstellung strategischer Kernwaffen einschränken sollten. Ronald Reagan, ab 1981 neu gewählter US-Präsident, setzte sich im Wahlkampf dafür ein, den Kalten Krieg zu beenden, indem man ihn gewinnt. Kaum ein Symbol sollte diese Verschärfung so eindrücklich machen, wie die sogenannte ›Doomsday Clock‹, die Weltuntergangsuhr. Seit 1947 bewerteten die Mitglieder des *Bulletin of the Atomic Scientists* jedes Jahr aufs Neue die Gefahr einer von Menschen verursachten globalen Katastrophe und stellten die Uhr – mal mehr, mal weniger – auf kurz vor Zwölf. Mit Blick auf das letzte Jahr rückten die Zeiger der Uhr Anfang 1981 so nahe an den Untergang der Welt wie seit 1968 nicht mehr.⁷

Dennoch blieb die nukleare Apokalypse abstrakt – eine bevorstehende Katastrophe auf der Suche nach visueller Repräsentation. Die ersten Bilder einer Welt nach der nuklearen Apokalypse sollten ausgerechnet vom anderen Ende der Welt stammen: Australien. Dort produzierte George Miller den Nachfolger seines in den USA beinahe unbekannt gebliebenen Independent-Films *Mad Max* (1979) und versetzte ihn mit den Bausteinen des mythologischen Erzählkinos. Die eindringlichen Bilder von *Mad Max* waren jedoch keineswegs der Versuch, eine nukleare Endzeit darzustellen, sondern vielmehr eine Reaktion auf die internationalen Ölkrisen der 1970er-Jahre.⁸

6 Drawe, Sarah: Art. »Von Verliesen und entfernten Orten«. In: Blankenheim 2020, S. 254 f., 380 f.

7 Feld, Bernard T.: The hands move closer to midnight. In: *Bulletin of the Atomic Scientists*, Vol. 37, No. 1, Jan. 1981. S. 1.

8 Bösch, Frank: Kap. 8, Die zweite Ölkrise, Globale Abhängigkeiten und Wege zum Energiesparen. In: Ders.: 1979. Als die Welt von heute begann. München 2019. S. 305–332. Peary, Danny: Directing *Mad Max* and *The Road Warrior*: An Interview with George Miller by Danny Peary. In: *Omni's Screen Flights/Screen Fantasies: The Future According to Science Fiction Cinema*. Hg. von Danny Peary. New York/NY 1984. S. 279–287.

Die zweite Vision einer Postapokalypse lieferte der US-Fernsehfilm *The Day After*, der bei seiner Ausstrahlung am 20. November 1983 mehr als 100 Millionen Zuschauer*innen in Schrecken versetzte. Gedreht mit wenigen Stars und einer großen Zahl Amateurdarsteller*innen, erzählt der Film in mehreren Episoden von den unmittelbaren Folgen eines weltweiten nuklearen Kriegs, vor dessen tödlichen Auswirkungen es selbst im US-amerikanischen Hinterland keine Rettung gäbe.⁹ 1983 waren die Spannungen zwischen den beiden Weltmächten auf einem neuen Höhepunkt angekommen. Gegen eine sich formierende Friedensbewegung und ihre Massendemonstrationen begannen die USA kurz darauf mit der Stationierung von Pershing II Mittelstreckenraketen und Marschflugkörpern in Deutschland. Es überrascht wenig, dass die ›Doomsday Clock‹ 1984 noch einmal um eine Minute vorgestellt wurde.¹⁰

Derweil entwickelte man bei Interplay Productions mit der *Bard's Tale*-Reihe den nächsten Meilenstein des Computerrollenspiels in der Tradition von *D&D*. *Tales of the Unknown Volume 1: The Bard's Tale* (1985) war das erste CRPG, das zu einem echten Publikumserfolg wurde – allem voran auf dem Commodore 64, für den *Wizardry* nie erschienen war. *The Bard's Tale* entfernte sich nicht wesentlich von seinen Vorgängern, erlaubte es sogar Charaktere aus *Wizardry* und *Ultima* ins Spiel zu importieren und bestach aber durch hochmoderne farbige Grafik, eine mitreißende Geräuschkulisse sowie einfache, intuitive Regeln. Und so machte man sich nicht nur an die Entwicklung eines Nachfolgers, sondern auch gleich eines weiteren Rollenspiels für das Verlagshaus Electronic Arts.¹¹

2.2 Produktion

Dieses zweite Rollenspiel sollte sich deutlich von den typischen Fantasy-Welten eines *D&D* unterscheiden. Interplay-Geschäftsführer Brian Fargo schwebte vor, ein Spiel in der postapokalyptischen Welt von *The Road Warrior / Mad Max 2*

9 Zur medialen Präsenz der nuklearen Apokalypse Anfang der 80er in den USA vgl. Knoblauch, William M.: Nuclear Freeze in a Cold War. The Reagan Administration, Cultural Activism, and the End of the Arms Race. Amherst/MA 2017. S. 60–78, passim.

10 The Editorial: Three minutes to midnight. In: Bulletin of the Atomic Scientists, Vol. 40, No. 1, Jan. 1984. S. 2.

11 Barrenberg, Dana/Felix Mackowiak: Art. »Die Geschichte des Bardens«. In: Blankenheim 2020, S. 260–263, 381.

anzusiedeln und diese etwa mit der Geschichte einer Invasion der USA aus dem Film *Red Dawn /Die rote Flut* (1984) zu verbinden. Doch fehlte es ihm noch an einem Team, um ein zweites Entwicklungsprojekt durchzuführen.

With Interplay, I wanted to take [development] beyond one- or two-man teams. That sounds like an obvious idea now, but to hire an artist to do the art, a musician to do the music, a writer to do the writing, all opposed as just the one man show doing everything, was novel. [...] So really, [Interplay was] set up to say, »Let's take a team approach and bring in specialists.«¹²

Die Entwicklung von *Wasteland* zeichnet sich durch zwei Merkmale aus, die zu diesem Zeitpunkt in der noch jungen Branche höchst ungewöhnlich waren: Erstens war das Team, das schließlich an der Fertigstellung des Spiels arbeiten sollte, mit 16 Personen vergleichsweise groß und zweitens entstand das Spiel hochgradig arbeitsteilig.¹³

Als erstes rekrutierte Fargo den damals 20 Jahre alten Programmierer Alan Pavlish, der bereits mehrere Portierungen für Electronic Arts und Interplay verantwortet und zuletzt eine Variante von *Missile Command* für den Macintosh fertiggestellt hatte. Fargo war von Pavlishs Fähigkeiten derart überzeugt, dass er bereit war, ihm die Leitung des gesamten Projekts anzuvertrauen.¹⁴ *Wasteland* begann erst im Dezember 1985 Form anzunehmen, als es gelang, auch die beiden angesehenen Rollenspiel-Autoren Ken St. Andre (*Tunnels & Trolls*) und Michael Stackpole (*Mercenaries, Spies, and Private Eyes*) für das Projekt zu gewinnen. Insbesondere Stackpole, der bereits an mehreren eingestellten Projekten mitgearbeitet hatte, war zunächst skeptisch, sagte aber schließlich zu, als deutlich wurde, dass sie alle eine gemeinsame Vision teilten: *Wasteland* sollte der bis dahin ernsthafteste

12 Craddock, David: Stay Awhile and Listen – Book I. Bonus Chapter: An Interview with Brian Fargo. In: Gamasutra.com, 30.10.2013. (online: <https://www.gamedeveloper.com/business/-quot-stay-awhile-and-listen--book-i-quot-bonus-chapter-an-interview-with-brian-fargo>)

13 Schmitz, Jessica: Art. »Wasteland«. In: Blankenheim 2020, S. 266–269, 370 f. Blankenheim, Björn: Die Kunst des Computer Game Design. Zur Produktionsästhetik von Computerspielen (1982–1996) im Spiegel der historischen Kunstliteratur. Bielefeld 2023. S. 313–338.

14 Zur Produktionsgeschichte von *Wasteland* ausführlich die beiden Artikel von Jimmy Maher (2016).

Versuch werden, ein Pen-&-Paper-Rollenspiel auf einen Computer zu bringen, aufgebaut auf den Regelwerken von St. Andre und Stackpole, die ihrerseits auf *D&D* aufbauten – ein CRPG, das in erster Linie ein Spiel und eine Welt und erst in zweiter Linie ein Programm sein sollte.

Anfang 1986 begannen Stackpole und St. Andre mit der Arbeit an *Wasteland*. Schon bald setzte sich St. Andre dafür ein, die Idee einer Sowjet-Invasion fallen zu lassen. Stattdessen schlug er vor, die Erzählung um eine Gruppe »Desert Ranger« zu stricken, die es mit Androiden nach dem Vorbild von *The Terminator* (1984) zu tun bekämen. Als Schauplatz sollte die Wüste des amerikanischen Südwestens dienen, eine Gegend, mit der St. Andre vertraut war und die er sich leicht als einsames Ödland vorstellen konnte, besiedelt von gefräßigen Monstern und zerlumpten Menschen. Als der Rahmen des Spiels abgesteckt war, arbeiteten St. Andre und Stackpole von zu Hause aus am Design der Szenarien, produzierten seitenweise Computerausdrucke und entwarfen Pläne mit Bleistift auf Millimeterpapier, um dann einen Papierstapel nach dem anderen von Arizona nach Kalifornien zu schicken. Dort sollte Alan Pavlish das Ganze dann in Code umsetzen. Nach einiger Zeit wurde den beiden Rollenspiel-Autoren jedoch klar, dass sie die riesige Aufgabe, die sie sich vorgenommen hatten, nicht allein bewältigen konnten. Die 1024 Kacheln, aus denen die Spielwelt bestand, mussten mit Inhalt gefüllt werden, was weit mehr Zeit in Anspruch nahm als gedacht. Damit begann das Team, das mit dem Design der Inhalte von *Wasteland* betraut war, immer weiter anzuwachsen. Zunächst wandten sich St. Andre und Stackpole an ihre alten Mitstreiter*innen vom Rollenspiel-Verlag Flying Buffalo, Liz Danforth und Dan Carver, die mit dem Erstellen von Szenarien vertraut waren. Es folgten mit Bruce Balfour und Michael Williams weitere Interplay-Mitarbeiter sowie Aushilfskräfte. Auch Chris Christensen und Bill Dugan, die Pavlish zunächst nur dabei unterstützen sollten, die Szenarien in das Programm einzupflegen, beteiligten sich schließlich am Szenario-Design. So nennt das Handbuch insgesamt zehn Personen, die an der inhaltlichen Ausgestaltung des Spiels beteiligt waren, gegenüber einem Programmierer (A. Pavlish) und einem Grafiker (T.J. Camasta). Ein für diese Zeit unerhörter Vorgang.



Abb. 2: Wie bei Electronic Arts zu dieser Zeit üblich, sollte ein Bild des Entwicklungsteams in der Verpackung erscheinen. V.l.n.r.: Ken St. Andre, Michael Stackpole, Bill Dugan, Nishan Hossepian, Chris Christensen, Alan Pavlish und Bruce Schlickbernd, kostümiert als »Desert Ranger«, Sonora-Wüste 1988.

Unter der Leitung von Pavlish und Stackpole wurden die Kartenabschnitte an die Team-Mitglieder verteilt, Inhalte und Probleme geklärt. Nicht selten gab es unterschiedliche Vorstellungen davon, ob die gestalterischen Ideen auch technisch umgesetzt werden konnten, wie eng sich ein CRPG an einem Regelwerk orientieren sollte, das für Pen-&-Paper-Rollenspiele ausgelegt war, und wie viel reale Welt in einem solchen Spiel stecken müsse. Zuletzt lernte das Team jedoch seine Kommunikation zu optimieren, Pavlish ging mit pragmatischen Lösungen auf die Vorstellungen der Designer*innen zu, die Designer/innen legten ihre Entwürfe in Form von Spezifikationen und Code-Bausteinen vor.

Nach dem Vorbild älterer CRPGs, die ihre Geschichte vollständig in den beiliegenden Handbüchern erzählten, verfasste Stackpole schließlich auch noch ein Büchlein mit nummerierten Textpassagen, in dem die Spieler*innen zu gegebenen Momenten zusätzliche Informationen über die Spielwelt und Versatzstücke der Erzählung nachlesen konnten. Auch das Kampfsystem von *Wasteland* stand in vielerlei Hinsicht noch in der Tradition von *The Bard's Tale* und anderen CRPGs.

So wurde dem System eine taktische Karte hinzugefügt, die den Standort aller Figuren anzeigt und die es neben ›Angreifen‹ und ›Verteidigen‹ auch erlaubt, Deckung zu suchen. Zugleich fehlte jedoch ein Magiesystem, wie es für Fantasy-Spiele bis dahin üblich war.

Basierend auf ihren Erfahrungen mit Rollenspiel-Regelwerken entschieden St. Andre und Stackpole, dass alle Charaktere nicht nur über sieben Attribute (Stärke, Intelligenz, Glück, Geschwindigkeit, Beweglichkeit, Geschicklichkeit und Charisma), sondern auch über ›Fähigkeiten‹ (Skills) verfügen sollten, wobei sich diese nicht nur bei einem Stufenaufstieg, sondern auch allein durch Benutzung verbesserten. Frei von klassischen Fantasy-Archetypen ließen sich die Charaktere durch die Auswahl bestimmter Fähigkeiten individuell anpassen, von offensichtlich nützlichen (Pistole, Schloss knacken, Sanitärer) bis hin zu eher ungewöhnlichen (Metallurgie, Bürokratie, Akrobatik).

Hand in Hand gehend mit den ausgeklügelten Szenarien erlaubte es dieses System, die meisten Hindernisse im Spiel nicht nur durch die Anwendung von Gewalt zu lösen. So boten sich jeweils eine Vielzahl von Optionen, Aus- und Umwege mit den Aufgaben und Problemen im Spiel umzugehen. Damit konnten Spieler*innen vielleicht das erste Mal überhaupt am heimischen Computer eine ›Rolle spielen‹, woraus sich die anhaltende Anziehungskraft von *Wasteland* erklären mag. *Wasteland* ist in aller Deutlichkeit der Versuch anzumerken, eine Pen-&-Paper-Rollenspiel-Erfahrung auf den Computer zu übertragen.

Diese riesige Auswahl an Möglichkeiten traf in *Wasteland* auf eine persistente Spielwelt. Mit nur 64 kB Arbeitsspeicher gelang es dem Spiel, alle möglichen Interaktionen der Spieler*innen mit der Spielwelt zu speichern, so dass jede Entscheidung und jede Handlung langfristige Konsequenzen hatten. Diese Form der Beeinflussung einer Spielwelt war zum Zeitpunkt der Veröffentlichung von *Wasteland* nahezu unbekannt. Als Besonderheit erlaubte *Wasteland* es auch, die Spielwelt auf ihren Ausgangszustand zurücksetzen und mit den entwickelten Charakteren weiterzuspielen – so konnte man die Gruppe weiter aufsteigen lassen, die Welt nochmal aufs Neue erkunden oder Fehler korrigieren.

Die technische Leistung von Alan Pavlish, all dies auf Systemen zu realisieren – dem Apple II und dem Commodore 64 – die ihren Zenit bereits erreicht hatten und wenig später durch eine neue Heimcomputer-Generation abgelöst wurden, ist eine oft übersehene Qualität von *Wasteland*. Insbesondere aus heutiger Per-

spektive merkt man dem Spiel jedoch den Zeitpunkt und die Dauer seiner Entwicklung an. Ab 1987 hatten viele Rollenspiele und Adventures begonnen, ihre Steuerung zu vereinfachen, ihren Bedienkomfort zu erhöhen und die Eingabe mit der Maus zu unterstützen.¹⁵



Abb. 3: Die Veröffentlichung von *Wasteland* fällt genau in jene Zeit, als Electronic Arts begann, von den »Flat-Boxen« auf größere Verpackungen umzustellen. Die Fassungen für Apple II und Commodore 64 von 1988 gehören zu den letzten im »Bi-Fold«-Format. Die IBM-PC-Fassung von 1989 erschien bereits in der Papp-Kiste. Electronic Arts brachte unter dem Titel »Survival Guide« auch ein Lösungsbuch auf den Markt (Foto: Björn Blankenheim).

15 Lessard, Jonathan: The Casual Revolution of... 1987. Making adventure games accessible to the masses. In: Kinephanos. Revue académique sur le cinéma et les médias populaires, Montreal 2014. (online: <http://www.kinephanos.ca/2014/adventure-games/>)
Blankenheim, Björn: Direkte Manipulation – Berührungspunkte von Computerspiel und Designtheorie zwischen 1980 und 1990. In: Design für Spiel, Spaß, Spannung – Gestaltung von Artefakten zum spielerischen Handeln. Hg. von Melanie Kurz und Thilo Schwer. (= Gesellschaft für Designgeschichte, Schriften 6) Stuttgart 2023. S. 71–85.

2.3 Rezeption

Nachdem die USA und die UdSSR im Dezember 1987 die Verträge zur Abschaffung aller am Boden stationierten nuklearen Mittelstreckenraketen unterzeichneten (Intermediate-Range Nuclear Forces Treaty) und die Spannung zwischen den Weltmächten nachließ, wurde die Doomsday Clock im Januar 1988 – das erste Mal seit 1972 – wieder zurückgestellt. Damit endete vorerst die unmittelbare Bedrohung für die Welt, in einer nuklearen Apokalypse unterzugehen.¹⁶ Anfang 1988 wurden auch *Wasteland* und *The Bard's Tale III* – beinahe gleichzeitig – fertiggestellt. Da sich die älteren Spiele von Interplay und ihre Portierungen weiterhin gut verkauften, hatte sich das Studio das ganze Jahr 1987 auf die Fertigstellung beider Projekte konzentrieren können. Damit war *Wasteland* über 2 Jahre in Entwicklung, weit länger als für Computerspiele dieser Zeit üblich und man anfangs angenommen hatte. Auch deshalb wurde *Wasteland* mit wachsenden Erwartungen konfrontiert. Bemerkenswert ist, dass selbst David L. Arneson, der Ko-Autor von *D&D*, das Erscheinen des Spiels, auch weil es unter Beteiligung des Rollenspiel-Autors Michael Stackpole entstanden war, mit der Hoffnung verband, die zu diesem Zeitpunkt verbreiteten »hack and slash«-Spiele zu überwinden, und mehr Aspekte von »Live«-Rollenspielen zu CRPGs hinzuzufügen.¹⁷ *Wasteland* erschien im März 1988 zunächst für den Apple II und kurz darauf für den C64. Es erhielt positive Kritiken. Bald folgte eine Portierung auf den IBM-PC, die insgesamt als beste Fassung des Spiels gilt. Das Magazin *Computer Gaming World* handelte das Spiel bei Erscheinen als »Adventure Game of the Year«, einen Titel, den es bei den »Game of the Year Awards« auch errang. Noch Jahre später erinnerte man sich der Charaktere, die sich wie »wahre« Menschen verhielten und auch Widerworte gaben. So landete *Wasteland* im Jahr 1996 im gleichen Magazin auf Platz 9 der Liste der besten Spiele aller Zeiten und fand sich, anlässlich des 15. Geburtstags des Magazins, auf der beiliegenden Heft-CD.¹⁸ Gegen die Einwände von Interplay bestand Electronic Arts allerdings dar-

16 The Editorial: Six minutes to midnight. In: Bulletin of the Atomic Scientists, Vol. 44, No. 1, Jan./Feb. 1988. S. 3.

17 Arneson, David L.: The Future of Computer Role-Playing. In: Computer Gaming World, No. 47, May 1988. S. 24–25.

18 Kritzen, William: Wasted in the Wasteland. In: Computer Gaming World, No. 47, May 1988. S. 28–29. o.A.: Computer Gaming World's 1988 Game of the Year Awards. In: Computer Gaming World, No. 52, Oct. 1988. S. 54. o.A.: Game of the Year Awards. In:

auf, *Wasteland* nahezu zeitgleich und damit in Konkurrenz mit dem dritten Teil der weit populäreren *Bard's Tale*-Reihe auf den Markt zu bringen. Unzufrieden mit der Produktpolitik und der mangelnden Beteiligung am Gewinn der Spiele, brach Interplay Productions noch 1988 mit Electronic Arts, um sich auch als Verlagshaus selbstständig zu machen. Die Rechte an den Marken *Wasteland* und *The Bard's Tale* verblieben allerdings bei Electronic Arts.¹⁹

Wasteland ist das vermutlich einzige CRPG mit post-nuklearem Setting, das tatsächlich auf dem Höhepunkt einer globalen nuklearen Bedrohung entstand. Dennoch scheint *Wasteland*, wie viele Medienprodukte, mehr durch andere Medien, Filme und Spiele beeinflusst zu sein als durch die Auseinandersetzung mit zeitgenössischen politischen Ereignissen. Man mag *Wasteland* auch als Bestätigung der zynischen Bemerkung von *TIME*-Autor Jay Cocks aus dem Jahr 1983 sehen, dass die Apokalypse nicht mehr nur das Schicksal sei, das hinter dem Horizont lauere, sondern womöglich die Wachstumsindustrie der 80er.²⁰ Trotz aller Gemeinsamkeiten sollte man die Bedeutung von *Wasteland* als Vorbild für *Fallout* aber nicht überbewerten. Dass vor allem Brian Fargo, seit 2002 Geschäftsführer seiner neuen Firma inXile, immer wieder die Nähe der beiden Spiele betont hat, dürfte nicht zuletzt auf die enorme Popularität der *Fallout*-Serie unter Bethesda und die Kickstarter-Kampagne von 2012 zurückzuführen sein, mit der er um die Crowdfunding-Finanzierung für *Wasteland 2* warb.²¹ Dabei wird es wohl das größte Verdienst von *Wasteland* sein, gezeigt zu haben, dass ein düsteres, exploratives Rollenspiel jenseits der bekannten Fantasy-Welten eine veritable Nische im Spielmarkt besetzen kann. Das Team, das *Wasteland* geschaffen hatte, zerstreute sich jedoch schnell in alle Winde. Nachdem bei Interplay die Entwicklung eines Nachfolgers namens *Meantime* im Sande verlief und man sich bei Electronic Arts an dem erfolglosen Nachfolger *Fountain of Dreams* (1990) versucht hatte,

Computer Gaming World, No. 53, Nov. 1988. S. 21, 35. o.A.: The Top 150 Games Of All Time, #9 *Wasteland*. In: Computer Gaming World, No. 148, Nov. 1996. S. 63–80, hier 65.

19 Barrenberg, Dana/Felix Mackowiak: Art. »Interplay Productions«. In: Blankenheim 2020, S. 264 f., 381 f.

20 Cocks, Jay: The Nightmare Comes Home. In: *TIME Magazine*, Vol. 122, No. 18, 24. Oct. 1983. (online: <https://content.time.com/time/subscriber/article/0,33009,926302,00.html>)

21 inXile entertainment: *Wasteland 2*. In: [Kickstarter.com](https://www.kickstarter.com/projects/inxile/wasteland-2), 13.03.2012. (online: <https://www.kickstarter.com/projects/inxile/wasteland-2>)

bedurfte es einiger glücklicher Fügungen, damit sich noch einmal jemand einem Spiel in der Postapokalypse annehmen würde.²²

In seinem Buch *Heroic Worlds* von 1991 resümierte Lawrence Schick über die 1980er-Jahre, dass sich das Hobby Pen-&-Paper-Rollenspiel – nachdem es nicht gelungen sei, durch die Vereinfachung der Spielregeln einen Massenmarkt zu erschließen – inzwischen nur noch auf die Kernkundschaft der engagierten Gamer*innen konzentrierte. Dafür hätten Rollenspiele jenseits von Fantasy und Science Fiction viele weitere Welten erschlossen.²³

Währenddessen stagnierten CRPGs in der Tradition der »Dungeon-Crawler«. Dabei hatte das Jahr 1992 mit einer Art Doppelschlag neue Wege aufgezeigt. *Ultima Underworld: The Stygian Abyss* (März 1992, DOS) war das erste Spiel, das es ermöglichte, sich in einer flüssig dargestellten und interaktiven 3D-Umgebung zu bewegen. *Ultima VII: The Black Gate* (April 1992, DOS) war das erste Spiel, das sich in Echtzeit-Iso-Perspektive komplett durch ein Graphical-User-Interface aus Fenstern und Maus steuern ließ. Aber nur wenige Studios waren in der Lage, diese Innovationen aufzugreifen. So gelang es etwa Bethesda Softworks mit seiner *Elder Scrolls*-Serie, allen voran mit *Daggerfall* von 1996, erstmals eine riesige, lebendige Spielwelt in 3D zu realisieren, die nach dem Vorbild von *Ultima Underworld* durch die Spieler*innen frei erkundet werden konnte. Der größte Rollenspiel-Hit des Jahres erschien jedoch erst zum Jahreswechsel 1996/1997: *Diablo* kombinierte die Innovationen eines *Ultima VII* mit der Tradition von *Rogue* und transformierte damit den Dungeon-Crawler in ein kantenloses, attraktives, leicht zu lernendes Action-Erlebnis, das zudem über lokale Netzwerke oder das Internet mit Mehreren gespielt werden konnte. Nicht wenige Entwickler*innen befürchteten damals, dass das klassische Computer-Rollenspiel an sein Ende gekommen sein könnte.²⁴

22 o.A.: 15 Top Vaporware Titles in Computer Game History, #6 Mean Time. In: Computer Gaming World, No. 148, Nov. 1996. S. 130. o.A.: 50 Worst Game of All Time, #41 Fountain of Dreams. In: Computer Gaming World, No. 148, Nov. 1996. S. 84–98, hier 98.

23 Schick, Lawrence: *Heroic Worlds. A History and Guide to Role-Playing Games*. Amherst/NY 1991. S. 32 f., 38f, 389 f.

24 Zu dieser Zusammenfassung, vgl. Crigger (2008) und Barton (2008).

3. Die Interplay-Jahre: *Fallout*, *Fallout 2*, *Fallout Tactics* und *Fallout: Brotherhood of Steel*

3.1 Produktion

Nur kurz darauf, im Oktober 1997, erschien weltweit das Rollenspiel *Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game* für MS-DOS und Windows. Die Ursprünge des Spiels reichen zurück bis zu einer kleinen Gruppe GURPS-begeisterter Entwickler²⁵ im Hause Interplay Entertainment in Orange County, Kalifornien, wo kurz darauf die Black Isle Studios als interne Rollenspiel-Abteilung ausgegliedert werden sollten. Die Black Isle Studios konnten sich mit *Fallout 2* sowie mit *den Icewind-Dale* Spielen und *Planescape: Torment* einen Namen als einer der führenden Rollenspiel-Entwickler in den 1990er Jahren machen. Außerdem halfen die Entwickler dem Studio BioWare (Edmonton, Kanada) bei der Entwicklung von *Baldur's Gate*.

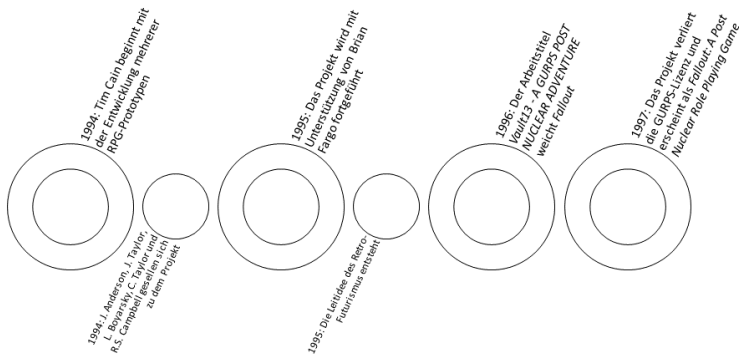


Abb. 4: Timeline 1994–1997

- 25 Das Maskulinum wurde hier bewusst gesetzt, laut Angaben von Tim Cain gab es erst 1998 eine erste weibliche Mitarbeiterin bei Interplay. Siehe auch Tim Cain, GX Australia 2017. Tim Cain selbst ist homosexuell, machte dies aber erst in den 2000er Jahren öffentlich. Cain vergleicht die Arbeit bei Interplay mit einer Burschenschaft, die konstant von homo- und transphobischen Bemerkungen geprägt war. Siehe auch Timothy Cain: Being a Gay Developer. In: Youtube.com, 01.06.2023. (https://www.youtube.com/watch?v=a8fmAt3Ro_Y)

Die ursprüngliche Idee für *Fallout* kam von Timothy »Tim« Cain, der schon zuvor als Freelancer am *Bard's Tale Construction Set* gearbeitet hatte und nun bei Interplay mit einer Rollenspiel-Engine experimentierte.²⁶ Laut eines Post-Mortems auf der Game Developers Conference 2012 begann Cain die Entwicklung 1994.²⁷ Ursprünglich arbeitete Cain laut eigenen Angaben alleine an einer Umsetzung des Pen & Paper Rollenspielsystems »GURPS« von Steve Jackson und motivierte Kollegen, ihm bei seinem Projekt in ihrer Freizeit zu helfen.²⁸ So entstand gemeinsam die Idee eines postnuklearen Rollenspiels im retro-futuristischen Setting der 1950er-Jahre und es wurde dem Projekt ein echtes Team zugewiesen. Cain war Producer des Spiels, Leonard Boyarsky Art Director und Christopher Taylor Lead Designer. Im Laufe der Entwicklung kam es allerdings zu einer Auseinandersetzung mit Steve Jackson Games und Interplay durfte nicht die GURPS-Regeln verwenden, weswegen Tim Cain und Christopher Taylor schließlich eigene Spielmechaniken für die Charaktererschaffung und den Kampf entwickeln mussten. Die Gründe für den Verlust der Lizenz sind nicht eindeutig nachvollziehbar.²⁹ Das Team wuchs beständig von anfangs drei Mitarbeitern auf 15 und umfasste schließlich etwas mehr als 30 Personen, die über drei Jahre an dem Spiel gearbeitet haben. (In den Credits des Spiels liest man, dass insgesamt über 200 Menschen an der Entwicklung und Vermarktung vom Spiel beteiligt waren.) Laut Angaben von Tim Cain arbeiteten die meisten auch nachts und an Samstagen daran: »We had to go into crunch mode.« 12- bis 14-stündige Arbeitstage waren die Regel: »You just lived with these people, more than they lived with their families.«³⁰ Wie für die Branche üblich, wurden diese extrem belastenden Arbeitsbedingungen im Nachhinein durch das Werk und den »Spaß« an der Arbeit gerechtfertigt: »It was awesome, because we were in our twenties and didn't know any better.«³¹ Das QA-Team arbeitete größtenteils unbezahlt an Wochenenden. Dem gegenüber steht ein Entwicklungsbudget, das Tim Cain auf damals 3 Millionen Dollar schätzt.³²

26 Erwan Lafleuriel: *La saga Fallout. Histoire d'une mutation*. Toulouse 2017, 23.

27 Tim Cain: *Classic Game Postmortem: Fallout*. In Youtube.com, 04.05.2017. (online: <https://www.youtube.com/watch?v=T2OxO-4YLRk>)

28 Matt Barton: Mat Chatt66: *Fallout with Tim Cain, Pt. 1*. In: Youtube.com, 28.06.2010. (online: <https://www.youtube.com/watch?v=xgjd4i1o4UY>)

29 Ibid., 30f.

30 Ibid.

31 Ibid.

32 Ibid.

Die strukturelle Verklärung von extrem belastenden Arbeitsbedingungen hat in der Spielebranche teilweise bis heute Tradition, wie man zum Beispiel bei Jason Schreier nachlesen kann³³, und wie sich im weiteren Verlauf insbesondere auch an *Fallout 76* zeigen wird. Das hängt auch mit der Entstehungsgeschichte der Branche zusammen. R. Scott Campbell, ein Mitarbeiter von *Fallout*, fasste die Begeisterung für das Medium, die einen quasi unmenschliche Arbeitsbedingungen vergessen ließ, in seinem ausführlichen Bericht zur Entstehung des Spiels so zusammen: »*somehow it was possible to make computer games AND get paid for it.*«³⁴

Der nachträgliche Erfolg der *Fallout*-Serie gestaltet eine Produktionsanalyse der ersten zwei Teile herausfordernd. So finden sich zwar schnell Hintergrundgeschichten und Interviews; diesen merkt man aber oft eine anekdotische Qualität an, bzw. einen gewissen panegyrischen Hang vor allem im Hinblick auf einzelne Entwickler an. Trotzdem sind dies – bei aller Kritik – spannende Quellen, weil hier vor allem Cain auch viel über popkulturelle Inspirationen des Spiels berichtet: Spiele wie insbesondere *Wasteland*, *X-COM* und die *Ultima*-Serie, Romane wie *I am Legend* von Richard Matheson und *On the Beach* von Nevil Shute und Filme wie (erneut) *Road Warrior (Mad Max)*, *Forbidden Planet* und *La Cité des Enfants Perdus*. Dazu Tim Cain in einem Interview mit Matt Barton: »I think Mad Max and Road Warrior were on a continuous playback loop in one of the artists offices.«³⁵ Auch wenn es Interplay nicht gelang, sich die Rechte an *Wasteland* zu sichern, verkaufte sich das Spiel gut, wenn auch weniger gut als *Baldur's Gate* und *Diablo 2*³⁶. Bis August 2000 wurden laut Computer Gaming World 150.000 Exemplare des Spiels verkauft. Zum Vergleich: Bei *Diablo 2* waren es 1,3 Millionen Exemplare und bei *Baldur's Gate* 500.000. Nichtsdestotrotz war das Spiel erfolgreich genug, um in den Augen des Studios ein Sequel zu rechtfertigen. Mit Tim Cain, Leonard Boyarsky und Jason D. Anderson verließen allerdings drei der führenden Entwickler das Team, um ein eigenes Studio, Troika Games, zu gründen.³⁷

33 Jason Schreier: *Blood, Sweat and Pixels*. New York/London/Toronto/Sidney 2017.

34 R. Scott Campbell: *The Origins of Fallout*. In: *No Mutants allowed*, no date. (online via internet archive:<https://archive.is/02ipM#selection-931.201-931.268>)

35 Matt Barton: Mat Chat 67: Fallout with Tim Cain, Pt. 2. In: Youtube.com, 28.06.2010. (<https://www.youtube.com/watch?v=la9qua5VjTs>)

36 »Desslock«: *The RPGs of E3*. In: Computer Gaming World 193 / 8 / 2000, 134.

37 Laffeuriel: *La saga Fallout*, 35.

Die Führung übernahm Feargus Urquhart, der Leiter des nun Black Isle genannten Studios. Unterstützt wurde er dabei von Chris Avellone. Urquhart arbeitete seit Anfang der 1990er Jahre für Interplay und war 1996 verantwortlich gewesen für die Abspaltung des Entwicklerstudios von Interplay ebenso wie für die Umbenennung in Black Isle Studios in 1998. Die Gründe für den Abgang von Cain, Boyarsky und Anderson sind nicht eindeutig belegt. Cain erklärte im Nachhinein, er und sein Team wären unzufrieden gewesen mit dem Einfluss des Marketings auf den Designprozess.³⁸ Scott Everts dazu: »After *Fallout*, marketing and sales took a big interest in the sequel. I really got the impression that they could not have cared less while we were working on *Fallout*, but after initial sales, it was finding critical success. They got involved in the box art, the website, all this stuff that they didn't care about before.«³⁹ Auch abseits des Abgangs des Kernteams stand die Entwicklung des Sequels unter keinem guten Stern. Interplay befand sich 1998 – nach Angaben von Urquhart – in finanziellen Schwierigkeiten:

By the beginning of 1998, when Interplay was having some financial difficulties, they decided they wanted to make *Fallout 2* and make it in the same amount of time as the original, and as far as they were concerned, we'd already been developing it for half a year already. So that gave us basically nine months to make the whole game.⁴⁰

Das Spiel sollte größer als der Vorgänger werden; zugleich stand das Team unter extremen Zeitdruck. Das Ergebnis waren erdrückende Arbeitsbedingungen. Um den Zeitplan einhalten zu können, wurden Entwickler von anderen Projekten – vor allem *Planescape Tournament* – abgezogen. *Fallout 2* erschien im Oktober 1998 nach nur 11 Monaten Entwicklungszeit. Trotz zahlreicher Bugs wurde es zum Erfolg. Bis März 2000 wurden 123.000 Exemplare des Spiels verkauft.⁴¹

38 Lafleuriel: *La saga Fallout*, 35.

39 David Craddock: World on Fire: The oral History of Fallout and Fallout 2. In: shacknews.com 15.11.2019. (online: <https://www.shacknews.com/article/114982/world-on-fire-the-oral-history-of-fallout-and-fallout-2>)

40 Ed Smith: How Fallout 2's wild wasteland came to define a series. In: pcgamesn.com, 01.10.2017. (online: <https://www.pcgamesn.com/fallout-2/fallout-2-wasteland>)

41 »Desslock«: Desslock's Ramblings – RPG Sales Figures. In: dresslock.gamespot.com, 11.05.2000. (online via waybackmachine: <https://web.archive.org/web/20010203124200/>)

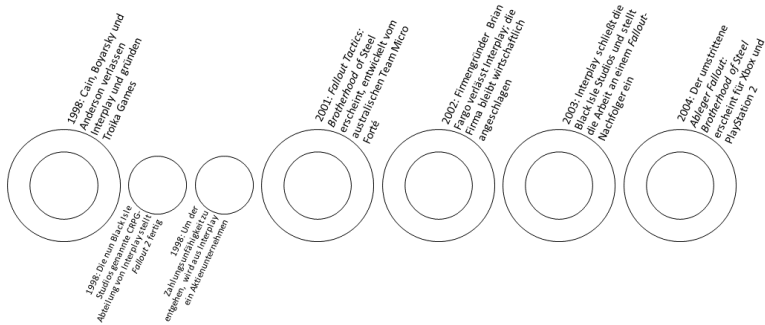


Abb. 5: Timeline 1998–2004

Fallout und *Fallout 2* erschienen in Deutschland um die blutrünstigsten Inhalte gekürzt, weshalb in beiden Fällen recht schnell sogenannte Blood-Patches im Umlauf waren, die die ursprünglichen Einstellungsmöglichkeiten wieder verfügbar machten. Nach *Fallout 2* wurde wieder ein Sequel geplant, diesmal unter dem Projektnamen *Van Buren*. Die Produktion wurde aber mit der Schließung der Black Isle Studios 2003 eingestellt.⁴² Vor der Übernahme der *Fallout*-Franchise durch Bethesda kam es noch zu zwei weiteren Spin Offs. 2001 erschien das taktische Rollenspiel *Fallout: Tactics*, das vom australischen Studio Micro Forté entwickelt worden war und sich laut Australian Centre for the Moving Image bis 2008 300.000 mal verkaufte. Die Kommunikation über zwei Kontinente hinweg dürfte sich schwierig gestaltet haben.⁴³ Wieder gab es unrealistische Deadlines und unrealistische Erwartungen an die Größe des Spieles.⁴⁴ *Fallout: Brotherhood of Steel* schließlich war der späte Versuch von Interplay, die Franchise auf den Konsolenmarkt zu bekommen. Das Spiel nutzte die gleiche Engine wie *Baldur's Gate*:

<http://desslock.gamespot.com/archives/200005/20000511.html>

42 Van Buren. In: fallout.fandom.com (online: https://fallout.fandom.com/wiki/Van_Buren)

43 »The fastest I could courier a disc to America was about four days. Using FTP was the only alternative, and FTPs from our location only managed speeds of about 5KB/sec. This meant it would take about two days to upload the complete game to Interplay, and that made it impractical to send the whole thing every time we produced another version. We had to send incremental updates and hope that the version that Interplay was testing had kept pace exactly with the version we had at Micro Forte«. Tony Oadken: Postmortem: Mico Forte's *Fallout Tactics*. In: [gamedeveloper.com](http://www.gamedeveloper.com) (online: <https://www.gamedeveloper.com/design/postmortem-micro-forte-s-i-fallout-tactics-i-#close-modal>)

44 Ibid.

Dark Alliance und *Champions of Norrath*, ebenfalls zwei Versuche, RPG-Lizenzen in actionreichere Konsolenspiele umzusetzen. Dabei dürfte es nie Ziel gewesen sein, das Spiel wirklich in den *Fallout*-Kanon aufzunehmen, wie man in einem Forenbeitrag eines anonymen Interplay-Mitarbeiters nachlesen kann: »FO:BOS is *not* a continuation of the PC chronology. It is inspired by, and takes places with a recognisable tangent of the *Fallout* Universe, but is a law unto itself.«⁴⁵

3.2 Rezeption

Fallout wurde zur Zeit seines Erscheinens von der Presse international sehr positiv aufgenommen. Ein von Metacritic⁴⁶ aggregierter Score beläuft sich auf 89%.⁴⁷ Besonders die außergewöhnliche Ästhetik des Spiels wurde gelobt: »*Fallout* oozes style.«⁴⁸ Auch Thomas Köglmayer zeigte sich in seiner *PC Games Review* vom »schrägen Intro im 50er Jahre Stil« beeindruckt.⁴⁹ Interessant ist, dass deutsche Rezensionen erst Monate nach den englischsprachigen erschienen sind. Den Grund kann man in der *PC Games* nachlesen: »Zum einen ist *Fallout* erst jetzt

45 Interplay Forum. (online via wayback machine: <https://web.archive.org/web/20031027162729/https://forums.interplay.com/viewtopic.php?t=32476&start=60>)

46 Metacritic (www.metacritic.com) ist eine Website, die Bewertungen von Filmen, Fernsehsendungen, Musikalben, Videospielen und früher auch Büchern sammelt. Für jedes Produkt werden die Bewertungen aus Rezensionen einschlägiger Rezensionsorgane (Websites, Magazine) gemittelt und im Rahmen eines Wertes zwischen 0 und 100 angezeigt. Zudem gibt es einen sog. User Score, in dem Rezensionen von Spieler*innen angezeigt und in einem Score zwischen 0 und 10 angezeigt werden. Insbesondere letzterer ist anfällig für sogenanntes Review-Bombing, also das gezielte massenhafte positive oder negative Verzerren einer Bewertung für ein Medium. Insofern muss ein solcher Score immer kritisch betrachtet werden, kann aber dennoch – wenn erkannt – auf Konflikte und Spannungen zwischen Rezipientinnen, Medium und Hersteller*innen hinweisen. Entsprechend sind auch aggregierte Scores wie in den Bewertungssystemen von Vertriebern wie Steam kritisch zu betrachten, auch wenn mittlerweile Mechanismen integriert werden, die diese Form der Bewertungsbeeinflussung unterbinden sollen. Ein weiterer kritischer Punkt ist die Redaktion solcher Seiten, sowohl bei spieljournalistischen Rezensionen als auch Spieler*innen-Bewertungen: es ist oft intransparent, wie die Rezensionen erfasst werden, ob sie redaktionell bearbeitet werden oder ob beispielsweise auch eine gezielte Zensur oder gar ein Ausschluss von Rezensionen stattgefunden hat

47 »Fallout«. In: metacritic.com. (online:<https://www.metacritic.com/game/pc/fallout>)

48 »Desslock«. *Fallout* review. In: gamespot.com, 21.11.1997. (online: <https://www.gamespot.com/reviews/fallout-review/1900-2535953/>)

49 Köglmayer, Thomas: *Fallout*. In: *PC Player* 1/98, 100f.

in Deutschland erhältlich, zum anderen erhält das englische Original zahlreiche unappetitliche Tötungsszenen, die in mühseliger Arbeit entschärft werden mussten.«⁵⁰ Teilweise wird in den Rezensionen auf die vielfältigen populärkulturellen Zitate des Spiels eingegangen, wenn in der *Power Play* die Atmosphäre mit Terry Gilliam-Filmen⁵¹ und *Mad Max*⁵² verglichen wird. Interessant ist auch, dass die Introszene und der dort unterlegte Song der Ink Spots in der *Power Play*-Rezension hervorgehoben wurde. Hier zeigt sich, welchen Einfluss das Intro auf die Atmosphäre des ganzen Spiels genommen hat.⁵³

Fallout 2 erhielt ein Jahr später ebenfalls sehr positive Wertungen, wenn auch etwas weniger überschwänglich als der Vorgänger. Ein von Metacritic aggregierter Score beläuft sich auf 86%. Insgesamt wurde positiv hervorgehoben, dass das Spiel größer wäre, sich Gegner*innen klüger verhielten. Zugleich wurden die vielen verbliebenen Bugs bemängelt sowie die Tatsache, dass sich das Spiel zu wenig vom Vorgänger abhebe.

Die Kritiken zu *Fallout: Tactics* fallen insgesamt zwar ebenfalls positiv, aber etwas verhaltener aus. Es wurde für seine Hintergrundgeschichte und die postapokalyptische Atmosphäre gelobt, während das Verhalten der NPCs kritisiert wurde.⁵⁴

Brotherhood of Steel schließlich bekam von den vier Spielen die schlechtesten Kritiken. Die PS2 Version bekommt von Metacritics einen aggregierten Score von nur 64%. *Gamespot* hat das noch vergleichsweise positiv zusammengefasst: »It's basically a simple, mildly entertaining, and somewhat uneven pseudofuturistic dungeon crawl for one or two players.« Am brutalsten fiel wohl die Kritik bei *Euro-gamer* aus: »If you have any respect for the way games should be made then give Interplay a clear message that it simply has to do better than this to compete in the games market. Treat BOS with contempt it deserves and avoid it at all costs – even buying this at a budget price would be irresponsible.«⁵⁵

50 Ibid.

51 Tom Schmidt: *Fallout*. Der Alptraum nach dem Holocaust. In *Power Play* 9/97, 60–64, 61.

52 Ralf Müller: *Fallout 2*. Sarkastische Helden in der Endzeit. In: *Power Play* 11/98, 100–102. (online: <https://www.kultboy.com/index.php?site=t&cid=7216&s=3>)

53 Schmidt: *Fallout*, 64.

54 Rüdiger Steidle: *Fallout Tactics*. In: *PC Games* 5/2001, 124. (online: <https://www.kultboy.com/index.php?site=t&cid=23008>)

55 »fallout: Brotherhood of Steel«. In: *metacritics.com*. (online: <https://www.metacritic.com/game/playstation-2/fallout-brotherhood-of-steel>)

4. Die Bethesda-Jahre: Von *Fallout 3* bis *Fallout 76*

4.1 Produktion

Fallout 3 – Entwicklung im Lizenzen-Limbo

Trotz seines kritischen Erfolgs reichten die Verkäufe von *Fallout 2* nicht aus. Interplay musste zunehmend Schulden aufnehmen. Nach einem Konkursverfahren, an dessen Ende Titus Interactive und deren CEO Hervé Caen 25 Millionen Dollar in die Firma investierten und diese 2001 ganz übernahmen, verließ Brian Fargo die Firma. Zu den Kollateralschäden dieser Umstrukturierung gehörte auch die Schließung der Black Isle Studios, was wiederum zur Einstellung des bereits in der Frühphase der Entwicklung befindlichen *Fallout 2*-Nachfolgers, der unter dem Codenamen *Van Buren* bekannt wurde, führte.⁵⁶ Schulden zwangen Interplay 2004 schließlich dazu, einige seiner wichtigsten Lizenzen – unter anderem *Fallout* – zu versteigern. Zu diesem Zeitpunkt hatte Bethesda nur eine Vereinbarung zur Produktion von zwei *Fallout*-Spielen unterzeichnet.

Bethesda hatte sich seit 1994 im Wesentlichen mit der *Elder-Scrolls*-Franchise einen Namen gemacht. *The Elder Scrolls III: Morrowind* etablierte das Unternehmen ab 2002 endgültig als eines der führenden Studios auf dem RPG-Markt. *Fallout* erschien dem Publisher/Studio eine zukunftssträchtige Marke zu sein. Bethesda begann sofort mit den Hintergrundarbeiten an *Fallout 3*, die nach der Fertigstellung von *The Elder Scrolls IV: Oblivion* im Jahr 2006 beschleunigt wurden.⁵⁷ Nach drei Jahren Entwicklungszeit kaufte Bethesda zusätzlich zur oben genannten Vereinbarung der Entwicklung von zwei Spielen die gesamte *Fallout*-IP im April 2007 für weitere 5,75 Millionen Dollar auf. 2007 erklärte Todd Howard, Executive Producer bei Bethesda Game Studios, dass die Verhandlungen mit Interplay schnell zum Abschluss gekommen seien, nachdem das Unternehmen seinen Wunsch nach dem Erwerb von *Fallout* bekannt gegeben hatte.⁵⁸ Inter-

⁵⁶ Lafleur: *La saga Fallout*, 38.

⁵⁷ McLaughlin und Kaiser, »History of Fallout«.

⁵⁸ Lafleur: *La saga Fallout*, 39.

play unterzeichnete dennoch einen Vertrag, in dem es sich das Recht vorbehält, ein Massively Multiplayer Online *Fallout*-Spiel zu entwickeln.⁵⁹

Bethesda Softworks begann im Juli 2004 mit der Entwicklung von *Fallout 3*. In der Pressemeldung wurde Todd Howard als *Director* angekündigt⁶⁰, der auch für das zu diesem Zeitpunkt noch in Entwicklung befindliche *The Elder Scrolls IV: Oblivion* verantwortlich zeichnete. Emil Pagliarulo übernahm das Skript. Waren zunächst nur zehn Entwickler*innen mit *Fallout 3* befasst, konnte sich nach dem Release von *Oblivion* im März 2006 das ganze Studio dem Titel zuwenden.⁶¹ Außerdem wurde das ganze Spiel mittels der Gamebryo-Engine entwickelt, die bereits im *The Elder Scrolls*-Titel zum Einsatz gekommen war.

Ausgehend von einer großen Anzahl an geplanten Levels, dem Anspruch einer hohen Level-Qualität, einem bereits festgelegten Entwicklungsfahrplan, einer geringen Mitarbeiter*innen-Fluktuation und dem Wunsch einer hohen Lebensqualität im Entwicklungsprozess, wurde laut Joel Burgess, hauptverantwortlich für das Level-Design in *Fallout 3*, zudem ein Arbeitsprozess des iterativen Level-Designs eingeführt.⁶² In einer zeitversetzten Iteration wurden für die Level eine Arbeitsteilung in die sich konsequent wiederholenden Schritte »Concept«, »Layout«, »Gameplay« und »Complete« (Strukturelle Iteration) und »Polish« (Qualitative Iteration) umgesetzt.⁶³ Vorteile seien hier eine hohe Entwickler*innenmotivation, effektive Feedbackschleifen, ein fokussiertes Arbeiten und eine hohe Flexibilität gegenüber einem möglichen Wachstum des Gesamtumfangs des Projektes gewesen.⁶⁴

59 Bethesda stellte Bedingungen, unter denen es die vollen Rechte an der Lizenz zurückerhalten würde, wenn dieses Spiel ein Misserfolg würde. Dazu gehörte, dass die Entwicklung innerhalb von 24 Monaten nach dem Datum der Vereinbarung (4. April 2007) beginnen musste, und Interplay innerhalb dieses Zeitrahmens 30 Millionen Dollar einnehmen musste oder seine Lizenzrechte aufgeben sollte. Außerdem sollte Interplay das MMOG innerhalb von vier Jahren nach Beginn der Entwicklung auf den Markt bringen und Bethesda 12 Prozent der Verkaufs- und Abonnementgebühren für die Nutzung der IP zahlen. (»Project V13«.)

60 Bethesda Softworks, »Bethesda Softworks to Develop and Publish Fallout 3«.

61 thorsen-ink, »GameSpot News«.

62 Burgess, »Bethesda's Iterative Level Design Process for Skyrim and Fallout 3«, 26.

63 Burgess, 86.

64 Burgess, 36.

Bethesda schaffte es, das Projekt vier Jahre lang, bis zur Spielemesse E3 2008 geheim zu halten, wo Todd Howard eine Demo vorstellte, mit der er die Pressekonferenz von Microsoft eröffnete.⁶⁵ Trotz der gelungenen Geheimhaltung war der Zeitdruck auf das Projekt aber so groß, dass beispielsweise das Weiße Haus nicht als begehbare Setting verwirklicht werden konnte und stattdessen durch eine Kraterlandschaft ersetzt wurde.⁶⁶

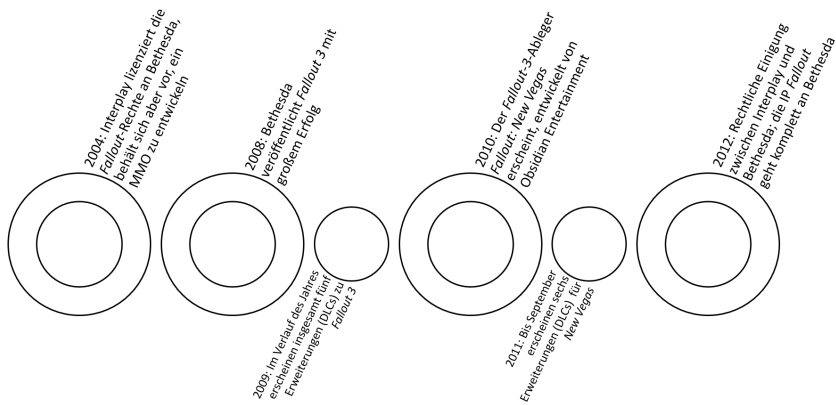


Abb. 6: Timeline 2004–2012

Lokalisierungen des Spiels führten zu unterschiedlichen Versionen. In Australien wurde *Fallout 3* zunächst wegen der Darstellung von In-Game-Drogen ganz verboten, später nach Anpassungen zugelassen. In Deutschland wiederum war es die Gewaltdarstellung, die angepasst wurde, um den Release nicht zu gefährden. So konnten Körperteile nicht abgetrennt werden und Köpfe bei Treffern nicht mehr explodieren.⁶⁷ Die japanische Version wurde aufgrund der kulturellen Bedeutung des Themas der nuklearen Kriegsführung geändert. Unter anderem wurden die Option, Megaton während »The Power of the Atom« zu sprengen sowie bestimmte

65 McLaughlin und Kaiser, »History of Fallout«.

66 Heaton, »Bethesda Ran Out of Time Developing Fallout 3, so Just Destroyed the White House«.

67 Neben den auch hierzu erschienenen Blood-Patches (s.o.) konnten – ganz in der Tradition früherer Bethesda-Rollenspiele – auch die fortan erscheinenden *Fallout*-Teile durch eine Vielzahl unterschiedlicher Modifikationen (Mods) an persönliche Vorlieben und Gewohnheiten angepasst und um neue Inhalte ergänzt werden.

menschliche und Ghul-Animationen entfernt. Außerdem wurde aufgrund der historischen Bedeutung der Fatman-Raketenwerfer in »Nuka Launcher« umbenannt – die Atombombe auf Nagasaki war eine »Fat Man« gewesen.⁶⁸

Veröffentlicht wurde *Fallout 3* schließlich Ende Oktober 2008. Mit *Operation: Anchorage*, *The Pitt*, *Broken Steel*, *Point Lookout* und *Mothership Zeta* erschienen zwischen Januar und August 2009 zudem fünf Erweiterungen als Downloadable Content.

Fallout: New Vegas

Auf *Fallout 3* folgte im Oktober 2009 ein weiteres, in diesem Fall von Obsidian Entertainment entwickeltes Spiel, *Fallout: New Vegas*. Obsidian war 2003 von ehemaligen Black Isle-Mitarbeitern gegründet worden und hatte sich mit RPGs wie *Star Wars: Knights of the Old Republic II: The Sith Lords* sowie *Neverwinter Nights 2* einen Namen gemacht. Der leitende Entwickler Joshua E. Sawyer und dessen Senior Designer Chris Avellone hatten zuvor bei Black Isle Studios bereits an *Fallout 2* gearbeitet. Ideen und Charaktere aus *Fallout 2* und dem abgebrochenen *Van Buren*-Projekt sollten deshalb vermehrt in *New Vegas* einfließen und die Geschichte des ehemaligen Westens der Vereinigten Staaten und des Aufstiegs der Neuen Kalifornischen Republik fortführen. Im Rahmen des 25jährigen Jubiläums der Franchise erklärte Todd Howard 2022, dass *New Vegas* ursprünglich eine Erweiterung von *Fallout 3* sein sollte. Da *Fallout 3* ein großer kommerzieller Erfolg wurde, wurden auch Bethesda-intern die Rufe nach einem Nachfolger schnell laut. Das Studio war jedoch schon umfassend mit der Entwicklung von *The Elder Scrolls V: Skyrim* befasst. Also vergab man den Entwicklungsauftrag an Obsidian Entertainment.⁶⁹ Da Obsidian dafür nur 18 Monate Zeit blieb, nutzte das Studio die Game Engine Gamebryo von *Fallout 3* und verwertete viele Assets aus der *Fallout 3*-Entwicklung wieder.⁷⁰ Zu dem zeitlichen kam der ökonomische Druck. Chris Avellone dazu in einem mittlerweile nicht mehr verfügbaren Tweet: »FNV was a straight payment, no royalties, only a bonus if we got an

68 »Fallout 3 – Independent Fallout Wiki«.

69 Bevan, »New Vegas Was Originally An Expansion For Fallout 3«.

70 Weil Gamebryo eine völlig neue Anwendung für das Team war, griff Obsidian auf Jorge Salvado zurück, einen Modder, der sich bei *The Elder Scrolls IV: Oblivion*-Mods einen Namen gemacht hatte, die ebenfalls auf Gamebryo basierten. Siehe auch Bailey, »The Making of Fallout«.

85+ on Metacritic, which we didn't.«⁷¹ Dies alles führte dazu, dass *Fallout: New Vegas* zum Zeitpunkt des Releases unter anderem von technischen Fehlern geplagt war, Quests nicht spielbar waren, oder Storylines verkürzt wurden.⁷² Auch ganze Map-Regionen wurden gestrichen, etwa Siedlungen östlich des Colorado, die sich deutlich vom topografischen Zentrum des Spiels, New Vegas, absetzen sollten. Auch die »Companions«, Gefährten, die man im Verlauf des Spiels findet, wurden aus Zeitgründen in ihrem Umfang zusammengestrichen. Ein Rückblick Josh Sawyers lässt die Arbeitskultur Obsidians während der Entwicklung von *Fallout: New Vegas* erahnen:

If I had it to do over again, I would have tightened things up, I would have pulled things a little closer together. And included those Legion areas. And I also would have been more aggressive. I let our designers actually do a lot of crazy things, sometimes those things were really cool, sometimes they were really bad and caused a lot of bugs.⁷³

Wie *Fallout 3* erhielt auch *New Vegas* fünf DLCs, die zwischen Dezember 2010 und September 2011 erschienen: *Dead Money*, *Honest Hearts*, *Old World Blues*, *Lonesome Road*, *Gun Runners' Arsenal* und *Courier's Stash*. Am 29. Dezember 2011 veröffentlichte Sawyer eine inoffizielle Mod für die PC-Version. Die Mod beinhaltete Änderungen, die Sawyer in das Spiel aufnehmen wollte, die aber nicht als offizielles Update veröffentlicht wurden. Sawyer ergänzte, dass »the ship has [already] sailed [for *Fallout: New Vegas*.] No one is working on it anymore. No testers, nothing. This mod is just me working in my free time.«⁷⁴

Fallout Shelter

Parallel zur Ankündigung von *Fallout 4* wurde von Bethesda während der Pressekonferenz auf der Messe E3 2015 das Free-to-Play-Spiel *Fallout Shelter* als Überraschungsrelease für iOS veröffentlicht. Bereits 2009 hatte es laut Todd Howard frühe Designs bzw. Machbarkeitsstudien für ein iPhone-Fallout-Spiel gegeben.

⁷¹ Cullen, »Obsidian Promised Meta 85 Bonus for *Fallout*«.

⁷² Hernandez, »10 Harsh Realities Of Replaying *Fallout New Vegas*«.

⁷³ Bailey, »The Making of *Fallout*«.

⁷⁴ Kayatta, »*Fallout: New Vegas* Project Director Releases Personal Mod | The Escapist«.

Eines davon war das spätere *Fallout Shelter*, das andere wurde später *The Elder Scrolls: Blades* (2019).⁷⁵ Um die Finanzierung zu sichern, wurde *Fallout Shelter* nicht als eigenständiger Titel, sondern als Marketing-Vehikel für *Fallout 4* lanciert, dass das öffentliche Interesse am Hauptspiel steigern sollte. *Fallout Shelter* wurde ein Erfolg. Bis 2020 hatte es 170 Millionen Spieler*innen⁷⁶ und bis 2019 100 Millionen Dollar an Einnahmen erbracht.⁷⁷ Zugleich führte der Erfolg zur Gründung von Bethesda Game Studios Montreal, das auf Casual Games spezialisiert werden sollte. Zu dessen ersten 40 Mitarbeitern zählten Mitarbeiter*innen von Behaviour Interactive.⁷⁸

Fallout 4

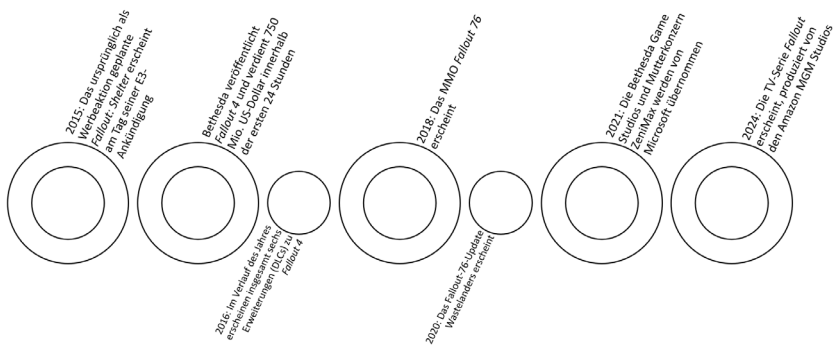


Abb. 7: Timeline 2015–2024

Im November 2015 erschien *Fallout 4*. Erste Planungen zur Entwicklung hatten Ende 2008 begonnen. Parallel zur Entwicklung von *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011) befasste sich bereits ein kleines Team mit dem Spiel, jedoch stieg das ganze Studio erst nach dem Release von *Skyrim* Mitte 2013 voll in die Entwicklung ein. Bereits zu diesem frühen Zeitpunkt wollte Todd Howard, dass das Spiel inhalt-

75 *The Making of Fallout Shelter*.

76 Bethesda Game Studios, »Fallout 76 | Celebrate Fallout Shelter's Five-Year Anniversary with Giveaways and More!«

77 Taylor, »Fallout Shelter Reaches \$100m Lifetime Revenue.«

78 *The Making of Fallout Shelter*.

lich vor dem Nuklearkrieg beginnt.⁷⁹ Zu diesem Zeitpunkt hatte Bethesda Game Studios rund 100 Mitarbeiter*innen. Zur Balance der parallelen Entwicklung sagt Howard:

So »Fallout 4«, we kind of picked away at things, and concepts, while we worked on »Skyrim«, but we were very focused on »Skyrim.« But once »Skyrim« was done, we'd had a couple »Fallout 4« things ready. And we knew what we wanted to do – what the big things would be in the game. And we just started attacking all of those things at once.⁸⁰

Nachdem die grundsätzlichen Ideen schon früh entwickelt werden konnten, ging es zunächst darum, in einem iterativen Prozess die Größe und Dichte der Spielwelt und die Verteilung der verschiedenen Landschaftsmerkmale (Ortschaften, Straßen, Bunker, etc.) zu entwickeln. Ausgehend von dieser groben Topographie wurde die Welt dann immer detailreicher verfeinert. Erst als die Spielwelt grundsätzlich stand, wurde diese Ebene mit Storytelling und Quests überlagert, wobei durchaus Anpassungen der Spielwelt stattfinden können, etwa indem Quest-relevante Landmarken nachträglich hinzugefügt wurden.⁸¹ In den letzten sechs bis sieben Monaten wurde das Spiel zudem gemeinsam mit einem weiteren Team von rund 100 Tester*innen gespielt und Fehler ausgebügelt.⁸² Mitte 2015 war das Spiel fertig, die Kernentwicklungszeit hatte also nur rund zwei Jahre gedauert. Es ist auffällig, wie wenig man allgemein zur Entwicklung von *Fallout 4* findet. Der Prozess, so unser Eindruck, war unauffällig und lief ohne größere (bekannte) Probleme ab. Ungewöhnlich war auch, dass bis auf ein paar wenige Präsentationen, etwa auf der Messe E3 2015, das Projekt weitestgehend geheim gehalten werden konnte.

Fallout 76

Fallout 76, das erste MMORPG der Franchise, erschien im November 2018. In einer Dokumentation von NoClip, die Bethesda Game Studios in den letzten neun Monaten der Entwicklung begleiteten (entsprechend ist auch der Ton der

79 Gilbert, »A Surprisingly Small Team Built the Best Game of 2015«.

80 Gilbert.

81 Reiner, »The Making Of Fallout 4«.

82 Gilbert, »A Surprisingly Small Team Built the Best Game of 2015«.

Dokumentation relativ unkritisch), erzählt Todd Howard, dass es bereits 2013, während der Entwicklung von *Fallout 4*, erste Konzepte zu einem Online-Multiplayer gegeben habe und *Fallout 76* das Multiplayer-Design von *Fallout 4* darstelle. Da das *Fallout*-Team keinerlei Erfahrungen mit Multiplayer-Spielen hatte, holte man sich die Expertise von den BattleCry Studios, deren Hauptkontakte Chris Mayer und Doug Mellencamp u.a. bei *Ultima Online* mitgearbeitet hatten. BattleCry befand sich zu diesem Zeitpunkt in einer ökonomisch schwierigen Situation – eine Involvierung bei *Fallout 76* war ein wichtiger Schritt, das Studio zu erhalten. BattleCry sollte den *Quake* Netcode von id Studios (ebenfalls Zenimax) in die *Fallout*-Engine implementieren, was sich als große Herausforderung herausstellte, da diese bereits seit *The Elder Scrolls III: Morrowind* benutzt worden, also sehr organisch gewachsen war. Laut Chris Mayer war die zentrale Schwierigkeit, das Verhältnis von Spielwelt und Spieler*innen-Charakter so umzudefinieren, dass die Spielwelt sich nicht mehr um die*den einzelnen Spieler*in gruppierte, sondern dass die Spielwelt simultan bei allen anwesenden Spieler*innen gleichzeitig stattfinden konnte. Das gleiche galt u.a. für das Quest-System, das bis dahin nur an die einzelne Spieler*in angegliedert gewesen war und nun so angepasst werden musste, dass sich die einzelnen Quests der Spieler*innen nicht gegenseitig blockierten.⁸³

2022, also vier Jahre nach Release, erschien bei dem Gaming-Newsportal Kotaku ein ausführlicher Bericht, der, basierend auf anonymisierten Aussagen von zehn ehemaligen Bethesda-Mitarbeiter*innen, ein Licht auf die Arbeitskultur Bethesdas während der Entwicklung von *Fallout 76* warf. So gaben ehemalige Tester*innen des Spiels an, bei schlechter Bezahlung über Monate eine Crunch-Phase, also eine Phase obligatorischer Überstunden von 10 Stunden in einer Sechstageswoche während der Entwicklung eines Spiels erlebt zu haben. Es habe zudem ein Klima des Misstrauens gegeben, in welchem Kolleg*innen aus Hoffnung auf die Verbesserung eigener Karrierechancen die Pausenzeiten anderer Mitarbeiter*innen überwachten. In der Zeit nach dem Launch sahen sich Mitarbeiter*innen zudem Morddrohungen und Hate Speech von verärgerten Spieler*innen ausgesetzt. Auch sei die Entwicklung durch fehlende Führung von Seiten Todd Howards (der mit der Entwicklung von *Starfield* beschäftigt war) und Lead Designer Emil Pagliarulo behindert worden.⁸⁴

83 *The Making of Fallout 76 – Noclip Documentary.*

84 Jiang, »The Human Toll Of Fallout 76's Disastrous Launch«.

Diese disruptive Arbeitskultur wurde begleitet von einer Vielzahl an Entscheidungen, die eher als (teilweise vorausseilende) Schadensbegrenzung betrachtet werden können. So konnte das Spiel, zu diesem Zeitpunkt als ein »Windows-Exclusive« lediglich bei Bethesda.net heruntergeladen werden. Laut Jack Richardson steht zu vermuten, dass diese Entscheidung getroffen wurde, um die Rückerstattungsrichtlinien von Steam für ein Produkt zu umgehen, da Bethesda bereits annahm, dass es eine Menge Beschwerden geben würde.⁸⁵ Nach den überwiegend negativen Reaktionen zum Start des Spiels (s. Rezeptionsanalyse) wurde der Preis von *Fallout 76* innerhalb der ersten Woche von 60 Dollar auf 40 Dollar und dann wiederum eine Woche später auf 35 Dollar gesenkt, was nicht nur Käufer*innen verärgerte, die das Spiel zum Anfangspreis gekauft hatten, sondern auch noch einmal belegt, wie wenig Vertrauen das Unternehmen zu diesem Zeitpunkt noch in sein eigenes Produkt hatte.⁸⁶ Für *Fallout 76* erschienen ebenfalls Add-ons: *Wild Appalachia*, *Nuclear Winter*, *Wastelanders*, *The Pitt*, *Steel Reign* und *Steel Dawn*.⁸⁷

4.2 Rezeption

So unterschiedlich die Produktion der Bethesda-Spiele ausgefallen ist, so unterschiedlich fällt auch deren Rezeption aus. Allen gemein ist, dass wohl keines der Spiele auf technischer Seite von Beginn an vollends überzeugen konnte. Dennoch ist die Geschichte *Fallouts* überwiegend von ökonomischem Erfolg und positiven Spielerfahrungen geprägt. So konnte *Fallout 3* bis 2015 12,4 Millionen Einheiten des Spiels verkaufen.⁸⁸ Auf der Metadatenbank Metacritic lassen sich sehr gute Bewertungen, für die unterschiedlichen Konsolen eine durchschnittliche Bewertung in der Spanne zwischen 90 und 93 von 100, festhalten. Überraschend ist aus heutiger Sicht, dass *Fallout 3* umfassend mit *The Elder Scrolls IV: Oblivion* verglichen wurde, so fragte etwa Nick Chester in

85 Richardson, »Fallout 76« – A POST-MORTEM OF THE BIGGEST GAMING FAILURE OF 2018«.

86 Richardson.

87 Tatsächlich ist die genaue Zahl der Erweiterungen hier etwas unklar, unter anderem, weil das Spiel zum Zeitpunkt des Niederschreibens stetig erweitert wird. Zudem haben viele Erweiterungen einen anderen Charakter als bei den Single-Player-Spielen, sind nur temporär oder betreffen im Sinne von Updates nur kleine Aspekte des Spiels.

88 Kollar, »Fallout 4 Could Be a Bigger Hit than Skyrim«.

seiner Destructoid-Review des Spiels: »The big question on everyone's minds: ›Is Fallout 3 just Oblivion with guns?«⁸⁹

Jedenfalls, so heißt es in der Rezension für GiantBomb, habe *Fallout 3* Fehler und Probleme von *Oblivion* geerbt und selbst weitere entwickelt, darunter das Verhalten der NPCs, das Inventar-Management und eine mangelhaft funktionierende Möglichkeit zum Spielen aus der Third-Person-Perspektive. Stuart McAndrew fasst in einer Rezension für Videogamesdaily zusammen:

Whilst *Fallout 3* does suffer the same failings as *Oblivion*, and one can't help but think these could have been improved upon, it's easily forgiven when *Oblivion* was such a outstanding game to begin with. [...] It is a game which successfully replaces fantasy for science fiction, managing to create a dissonant yet familiar and completely immersive world.⁹⁰

Stuart McAndrew ergänzt: »For its minor flaws, *Fallout 3* is not only a worthy successor to the original games – and *Oblivion* – but an outstanding title in its own right.«⁹¹

Diese technischen Probleme werden aber nach überwiegender Ansicht der Rezensent*innen durch Meaningful Play, durch moralische Entscheidungen die das Gameplay über das Karma-System beeinflussen, und durch eine distinkte Atmosphäre ausgeglichen. Bei Destructoid heisst es so:

From the shunned ghouls of the underworld to a surprisingly articulate Frankenstein's Monster-esque mutant, there are plenty of memorable character encounters throughout *Fallout 3*. And because the characters and world feel so real, your actions have a real weight, and the story has many points that elicit true emotion.⁹²

89 Nick Chester, »Destructoid review: Fallout 3 – Destructoid«, 31. Oktober 2008, <https://www.destructoid.com/destructoid-review-fallout-3/>.

90 Jeff Gerstmann, »Fallout 3 Review – Giant Bomb«, GiantBomb, 27. Oktober 2008, <https://www.giantbomb.com/reviews/fallout-3-review/1900-71/>.

91 Stuart McAndrew, »Review: Fallout 3«, Kikizo, 28. August 2008, <http://archive.videogamesdaily.com/reviews/xbox360/fallout-3-pt1.asp>.

92 Chester, »Destructoid review: Fallout 3 – Destructoid«.

Ähnlich fallen die Verdikte für *Fallout: New Vegas* aus, wobei das MetaCritic-Mittel mit Werten zwischen 82 und 84 etwas niedriger als beim Vorgänger ausfiel. Laut Josh Sawyer war aber auch *New Vegas* ein wirtschaftlicher Erfolg und erbrachte in den ersten drei Wochen 300 Millionen US-Dollar Umsatz und habe bis 2020 mehr als 12 Millionen Einheiten verkauft.⁹³ Kritiker*innen stellten deutlicher als vorher die Ähnlichkeit zu *Fallout 3* heraus, betonten aber, *New Vegas* sei weniger »bigger, better, more badass«, falle dafür aber durch das Westküsten-Setting sehr positiv auf.⁹⁴ Auf der anderen Seite habe das Spiel aber auch technische Probleme, die das Spiel sowohl vom Vorgänger geerbt als auch neu ausgebildet habe.⁹⁵ In den meisten Reviews herrscht zugleich Konsens, dass trotz der technischen Mängel und aufgrund des Worldbuildings und der Geschichte(n) das Spiel sehr gut sei und Obsidian die Bethesda-Formel für RPGs sogar verbessert habe.⁹⁶

Einen ersten deutlichen Dämpfer erhielt die Franchise dann 2015 mit *Fallout Shelter*. Das Spiel wurde zwar ökonomisch ein Erfolg, hatte bis 2020 etwa 170 Millionen Spieler*innen⁹⁷ und bis 2019 100 Millionen Dollar an Einnahmen erbracht.⁹⁸ Auf der anderen Seite konnte das Spiel die Kritiker*innen und Spieler*innen nur bedingt überzeugen – je nach Plattform lag das Metacritic-Mittel zwischen 61 und 71 von 100 Punkten. Den meisten Rezensionen ist dabei – unabhängig von ihrer Bewertung – gemein, dass das Spiel zu Anfang noch sehr packend sei, jedoch im weiteren Verlauf zu repetitiv und voraussehbar werde.⁹⁹

93 Sawyer, »Josh Sawyer on Twitter«.

94 Rupert Higham, »Fallout: New Vegas review « Video Games Daily«, Kikizo, 22. Oktober 2010, <http://www.videogamesdaily.com/reviews/201010/fallout-new-vegas-review/>.

95 Jeff Gerstmann, »Fallout: New Vegas Review«, GiantBomb, 18. Oktober 2010, <https://www.giantbomb.com/reviews/fallout-new-vegas-review/1900-326/>; Nick Cowen, »Fallout: New Vegas Video Game Review«, The Telegraph, 26. Oktober 2010, <https://www.telegraph.co.uk/technology/video-games/8085244/Fallout-New-Vegas-video-game-review.html>.

96 Tuttle Will, »GameSpy: Fallout: New Vegas Review«, gamespy, 25. Oktober 2010, <http://pc.gamespy.com/pc/fallout-new-vegas/1130832pt.html>.

97 Bethesda Game Studios, »Fallout 76 | Celebrate Fallout Shelter's Five-Year Anniversary with Giveaways and More!«

98 Taylor, »Fallout Shelter Reaches \$100m Lifetime Revenue«.

99 Justin Davis, »Fallout Shelter Review – IGN«, IGN, 26. Juni 2015, <https://www.ign.com/articles/2015/06/26/fallout-shelter-review>; Jörg Luihl, »Fallout Shelter – Test, Taktik & Strategie«, 4Players, 26. Juni 2015, https://www.4players.de/4players.php/disbericht/iPad/Test/36785/81250/o/Fallout_Shelter.html; Chris Carter, »Review: Fallout Shelter –

Zugleich wird immer wieder die Referenz zum *Fallout*-Universum hergestellt, wobei der optimistische Grundton als positive Abgrenzung zu den anderen Spielen der Reihe empfunden wird.¹⁰⁰

So wie alle bis dahin erschienenen, von Bethesda verlegten Teile der Reihe war auch *Fallout 4* ein kommerzieller Erfolg, als es 2015 erschien. Allein in den ersten 24 Stunden wurden 12 Millionen Kopien des Titels verkauft und damit 750 Millionen Dollar an Einnahmen generiert.¹⁰¹ Danach finden sich keine verlässlichen Zahlen mehr, aber es ist anzunehmen, dass das Spiel um ein Vielfaches davon verkauft wurde. Auch bei den Kritikern kam das Spiel gut an, im Mittel lagen die Bewertungen laut Metacritic zwischen 84 und 88 von 100 Punkten.

In den überwiegend positiven Rezensionen wurde die detailreiche Welt und ein ausgefeiltes Storytelling gelobt¹⁰², auch die Vielseitigkeit der Settings wurden wie hier bei Kalista besonders hervorgehoben:

Fallout 4 isn't a horror game, but fight off some feral ghouls under a blanket of mist and a weak half-moon and act like that ain't creepy. Fallout 4 isn't steam-punk, but don't tell that to the pipe-armored raider rocking a bowler hat and a barbed-wire cane. Fallout 4 isn't noir either, but the only person that can help me find a missing person... just became a missing persons case himself. And Fallout 4 isn't a romance novel, but the first woman to meaningfully walk into my dude's life sat down and shared her love of copyediting under the canopy of a noodle bowl restaurant. Maybe that's not your kind of romance. It's certainly mine. But Fallout 4 isn't any one thing. It's a lot of things, all of them done well.¹⁰³

Destructoid«, Destructoid, 15. Juni 2015, <https://www.destructoid.com/reviews/review-fallout-shelter/>.

100 Evan Killham, »Fallout Shelter makes living in a postapocalyptic bunker adorable and totally free«, *VentureBeat* (blog), 15. Juni 2015, <https://venturebeat.com/games/fallout-shelter-makes-living-in-a-postapocalyptic-bunker-adorable-and-totally-free/>.

101 John Gaudiosi, »Fallout 4« Generated over \$750 Million in 24 Hours«, *Fortune*, zugegriffen 17. August 2023, <https://fortune.com/2015/11/16/fallout4-is-quiet-best-seller/>.

102 Chris Breault, »Fallout 4: Return to Junktown«, *Kill Screen*, 19. November 2015, <https://killscreen.com/previously/articles/fallout-4-return-to-junktown/>; David Jenkins, »Game Review: Fallout 4 Aims to Be Game of the Year«, *Metro* (blog), 9. November 2015, <https://metro.co.uk/2015/11/09/fallout-4-review-war-really-doesnt-change-5488951/>.

103 Randy Kalista, »Fallout 4«, *Gaming Nexus*, 9. November 2015, <https://www.gamingnexus.com/Article/4976/Fallout-4/>.

Des Weiteren wurde verschiedentlich gelobt, dass, vor allem durch das Settlement-System, in dem Spieler*innen ihre eigenen Siedlungen gestalten können, es die Aufgabe der Spieler*innen sei, die zerstörte Welt wieder aufzubauen¹⁰⁴ und es dadurch eine hohe Agency gebe, die die Spieler*innen eng mit der Welt verbinde.¹⁰⁵ Allerdings funktioniere, so Tom Chick, dieser Ansatz nicht, da einerseits das Settlement letztlich optional und damit folgenlos für die Spielwelt bleibe, und zweitens der Wert eine bedeutungsgebenden Landschaft dadurch unterminiert werde, dass man schnell reisen könne, wodurch die ganze Spielwelt an Sinn einbüße.¹⁰⁶

Auch der Vergleich zum Vorgänger *Fallout 3* wird gezogen, dabei wird *Fallout 4* vorgeworfen, nur eine optisch etwas aufgewertete Version des dritten Teils darzustellen und im Vergleich keine neuen Ideen entwickelt zu haben.¹⁰⁷ Die Dialogoptionen seien rudimentär und wirkten ideenlos¹⁰⁸, die Charaktere reagierten im Dialog oft unbekümmert auf traumatische, katastrophische Ereignisse¹⁰⁹ und durch die Abschaffung des Karma-Systems blieben Handlungen eher folgenlos.¹¹⁰ Auch die traditionell vielen technischen Fehler, Bugs und Glitches seien ärgerlich.¹¹¹

Ein ambivalentes Bild zeichnet sich bei *Fallout 76*. So hatte das Spiel zwar 2022 13,5 Millionen Spieler*innen verzeichnet¹¹², zugleich waren aber die Bewertungen von Kritiker*innen wie Spieler*innen im Vergleich zu den Vorgängerspie-

104 Kalista; Tom Chick, »You Will Save the World – and What a World! – In *Fallout 4*, Whether You like It or Not«, Quarter to Three, 19. November 2015, <https://www.quartertothree.com/fp/2015/11/19/you-will-save-the-world-and-what-a-world-in-fallout-4-whether-you-like-it-or-not/>.

105 Nick H., »Review: *Fallout 4* (Sony PlayStation 4)«, Digitally Downloaded, 11. November 2015, <https://www.digitallydownloaded.net/2015/11/review-fallout-4-sony-playstation-4.html>; Jenkins, »Game Review«; Aaron Riccio, »Review: *Fallout 4*«, Slant Magazine, 10. November 2015, <https://www.slantmagazine.com/games/fallout-4/>.

106 Chick, »You Will Save the World – and What a World! – In *Fallout 4*, Whether You like It or Not«.

107 Jenkins, »Game Review«; »*Fallout 4* Review: Bethesda's Apocalyptic RPG | Time«, TIME, 9. November 2015, <https://time.com/4103796/fallout-4-review/>.

108 Breault, »*Fallout 4*«.

109 »*Fallout 4* Review: Bethesda's Apocalyptic RPG | Time«.

110 Jordan Biordi, »*Fallout 4* (PlayStation 4) Review«, CGM, 9. November 2015, <https://www.cgmagonline.com/review/game/fallout-4-ps4-review/>.

111 H., »Review«; Jenkins, »Game Review«.

112 Strohhut Bud, »*Fallout 76*: 13,5 Millionen Spieler und weitere Zahlen für 2022«, XboxDynasty, 22. Dezember 2022, <https://www.xboxdynasty.de/news/fallout-76/135-millionen-spieler-und-weitere-zahlen-fuer-2022/>.

len sehr schlecht. So lag der Metacritic-Score je nach Konsole zwischen 49 und 53 von 100 Punkten, bei den User-Reviews wurden im Schnitt 2,3 Punkte von zehn vergeben (Stand November 2023). Es ist schwierig, hier eine übergeordnete Linie der Kritik auszuarbeiten, die folgenden Punkte können daher nur eine Annäherung an die Themen der Kritiken darstellen. Unter anderem wurde die narrative Qualität der Hauptquest hinterfragt¹¹³, die Map vermittele ein Gefühl der Sterilität, da sie segmentiert sei wie ein Vergnügungspark, das Spiel sei schon bei Erscheinen technologisch veraltet und vor allem voller technischer Fehler.¹¹⁴ Gemäßigte Kritiken brachten es wie beispielhaft hier bei Dank Keener in seiner Kritik für Gamer Nexus auf den Punkt:

The bottom line is that Fallout 76 was an experiment that was created on an outdated engine incapable of implementing the vision Bethesda has for it. This has led the game into a full blown identity crisis, as it doesn't really play well as a single-player game, sucks at PvP, with its only saving grace being its multiplayer experience, specifically with friends. Sometimes it's better to be great at one thing than good (or not so good) at many things. Promised updates in the future may eventually get the game where it needs to be, but as of today, it's not what fans wanted or expected.¹¹⁵

Wie bereits oben dargestellt, versuchte Bethesda im Anschluss an dieses Review Bombing, also die massenhafte Torpedierung der Bewertungen auf den Distributions- und Bewertungsplattformen des Spiels mit bewusst schlechten Noten, diese Bewertungen zu unterbinden.¹¹⁶ Das Spiel wurde nach erstem großen Add-on »Wastelanders« etwas besser bewertet, so bei GameStar, wo betont wird, dass das Update die Spielwelt stimmiger und besser gemacht habe, aber es immer noch

113 Johnathan Irwin, »Fallout 76 PC Review – It Both Is and Isn't Fallout at the Same Time«, Hooked Gamers, 14. November 2018, https://www.hookedgamers.com/pc/fallout_76/review/article-1998.html.

114 Robert Baddeley, »Fallout 76 Review«, *GameSpace.Com* (blog), 21. November 2018, <https://www.gamespace.com/reviews/fallout-76-review/>.

115 Dan Keener, »Fallout 76«, Gaming Nexus, 30. November 2018, <https://www.gamingnexus.com/Article/5845/Fallout-76/>.

116 .*OG*/.Mr.Vaginitus, »Bethesda is trying to hide and wipe reviews for Fallout 76 :: Fallout 4 Allgemeine Diskussionen«, Steam, 24. November 2018, <https://steamcommunity.com/app/377160/discussions/0/1742226629865802123/?ctp=3>.

zahlreiche technische Widrigkeiten zu erdulden gebe.¹¹⁷ Tatsächlich habe es auch hier ein Review Bombing gegeben, dass jedoch kurz nach Veröffentlichung von überraschend guten Bewertungen der User*innen abgelöst worden sei. Dennoch gebe es nach wie vor bei allen Kritiken Verweise auf nach wie vor technische Probleme wie Bugs, geringe Framerates oder schlechte Grafik, Animationen und mangelhafte KI.¹¹⁸

5. Fazit

Von *Wasteland* übers Capital Wasteland bis hin zu Appalachia – die *Fallout*-Reihe blickt auf eine lange Geschichte zurück – ohne ihre Wurzeln in den historischen, gesellschaftlichen, aber auch ökonomischen Kontexten, in denen sie entstanden ist, wäre sie in dieser Form kaum denkbar.

Interessant ist, dass diese Wurzeln in den konkreten Auseinandersetzungen des Kalten Krieges ebenso zu suchen sind, wie in den wissenschaftlichen Fortschritten und ihrer gesellschaftlichen Wahrnehmung, die beides begleitet hat. Einen tatsächlichen zeitgenössischen Kommentar dazu stellt jedoch nur das 1988 entstandene *Wasteland* dar. Alle weiteren Spiele lassen sich eher als Schritte zur Verfestigung etablierter Narrative betrachten. Hier lässt sich die Entwicklung politischer Mythen von konkreten sich auf einen Sachverhalt beziehenden Zeichensystemen hin zu selbstverständlich erscheinenden, einer Ästhetisierung unterworfenen Bildsprache beobachten.¹¹⁹

Fallout ist heute eine der größten Computer- und Videospiele-Marken der Welt. So haben die letzten vier Titel der Serie (*Fallout 3*, *Fallout: New Vegas*, *Fallout 4* und *Fallout 76*) von Oktober 2008 bis März 2020 weltweit mehr als

117 Michael Graf und Dmitry Halley, »Fallout 76 im Nachtest: Wastelanders ist der Weg, aber nicht das Ziel«, *GameStar*, 17. April 2020, <https://www.gamestar.de/artikel/fallout-76-wastelanders-test,3337341.html>.

118 Mathias Dietrich und Michael Herold, »Fallout 76: Auf Steam ein Mini-Review-Bombing, aber auch viel Lob«, *GameStar*, 15. April 2020, <https://www.gamestar.de/artikel/fallout-76-spieler-reviews-steam,3356632.html>.

119 Eugen Pfister, »Der Politische Mythos als diskursive Aussage im digitalen Spiel: Ein Beitrag aus der Perspektive der Politikgeschichte«, *Digitale Spiele im Diskurs*, 2018, <https://doi.org/10.18445/20180418-082700-0>.

33 Millionen Spiele verkauft¹²⁰. *Fallout 4* legte zudem 2015 mit \$750 Millionen US-Dollar in den ersten 24 Stunden einen größeren Markt-Einstand hin als *Call of Duty: Black Ops 3*.¹²¹ Und als Microsoft schließlich im September 2020 bekannt gab, die Firma ZeniMax Media, den Mutterkonzern von Bethesda Softworks, für \$7.5 Milliarden US-Dollar übernehmen zu wollen, dürfte die Aussicht, dass *Fallout*-Spiele in Zukunft im Game Pass auf Xbox und PC erscheinen, wesentlich zum Wert des Unternehmens beigetragen haben.¹²² Inzwischen wird *Fallout* auch transmedial massiv vermarktet, neben analogen Spielen und unzähligen Merchandise-Artikeln ist derzeit (Herbst 2023) auch eine Fernsehserie in Arbeit, die den Markenkern einer weiteren ökonomischen Wertschöpfung zuführt.

All das ist doch sehr erstaunlich, war das erste *Fallout* doch beinahe ein Zufallsprodukt, das lange Zeit finanziell und personell nur unzureichend ausgestattet war und gleich mehrmals vor dem Abbruch stand – ein mäßig erfolgreiches und zutiefst zynisches Rollenspiel. Schon *Wastelands* zynische Weltansicht speiste sich ganz aus den Welt-Untergangs-Visionen der 1970er- und 80er-Jahre, einem zerstörten, brutalen Planeten, der dem Verlust der Zivilisation nachtrauert. Der Zynismus von *Fallout* gründete darüber hinaus in der freundlich-naiven Oberfläche der 1950er-Jahre, mit ihren Maskottchen, Werbefilmchen und dick aufgetragenen Zukunftsversprechen, die uns in Trümmern liegend die Frage aufzwingt, wie weit her es mit dieser »Zivilisation« eigentlich war. In ihren besten Momenten fängt die *Fallout*-Serie diesen Zwiespalt ein, zwischen dem Erhalt und Wiederaufbau des Alten einerseits und dem Überwinden der Vergangenheit ande-

120 Clement, J.: Global all time unit sales of Fallout franchise games as of March 2020 (in millions). In: Statista.com, Media, Video Gaming & eSports, May 3, 2021. (online: <https://www.statista.com/statistics/504477/global-all-time-unit-sales-fallout-games/>)

121 Gaudiosi, John: »Fallout 4: \$750 million game launch leaves »Call of Duty« in the dust. In: Fortune.com, Tech, Nov. 16, 2015. (online: <https://fortune.com/2015/11/16/fallout4-is-quiet-best-seller/>)

122 Statt, Nick: Why Microsoft bought Bethesda for \$7.5 billion. In: The Verge, Business/Report/Tech, Sep. 21, 2020. (online: <https://www.theverge.com/21449178/microsoft-xbox-bethesda-zenimax-media-acquisition-xbox-game-pass>) Wilde, Thomas: Analysis: Microsoft's acquisition of Bethesda is a massive disruption for the video game industry. In: GeekWire.com, Breaking News in Technology & Business, Sep. 21, 2020. (online: <https://www.geekwire.com/2020/analysis-microsofts-acquisition-bethesda-massive-disruption-video-game-industry/>)

rerseits, hin zur Erschaffung von etwas Neuem. Was bedeutet es einen Neuanfang zu wagen? Und war die völlige Zerstörung der alten Welt dafür notwendig?

Um so eigentümlicher ist die Situation, in der sich die Marke – oder IP: Intellectual Property, wie man in der Medienwelt zu sagen pflegt – *Fallout* gut 25 Jahre nach ihrer Entstehung wiederfindet. Als Teil einer Multi-Milliarden-Dollar-Industrie ist die IP *Fallout* besonders dort wertvoll, wo sie sich nicht verändert, wo ihr Markenkern bestehen bleibt. Diese Etablierung lässt sich auch an zunehmenden Rückbezügen auf die eigene etablierte Überlieferung intradiegetischen Weltwissens festmachen. D.h. mit jedem neuen Spiel wird immer weniger ein Referenzpunkt von außen für eine Einordnung des jeweiligen Spieles benötigt, sondern es misst sich daran, wie kohärent das Spiel das Zeichensystem der Vorgänger tradiert. Zugleich unterliegt als gegenläufige Entwicklung zur Konservierung des intradiegetischen Kanons jedes einzelne der Spiele einem Innovationsdruck, der die Spiele bei den Spieler*innen auf ludischer Ebene interessant und damit ökonomisch relevant machen soll. Diese Innovationsschübe sind zunächst der Sprung vom analogen zum digitalen Spiel in *Wasteland*, die Etablierung der Marke *Fallout* in den Interplay-Spielen durch ihre distinkte Ästhetik, narrative Komplexität und den spielmechanischen RPG-Kern und die Überführung der Marke in das dreidimensionale Spiel durch Bethesda *Fallout 3*.

Zuletzt waren diese Innovationen jedoch allein auf Veränderungen des Spielmarktes gerichtet. Angefangen mit dem Casual Game *Fallout Shelter* etablierte man bei Bethesda mit *Fallout 4* und *Fallout 76* zunehmend Spielmechanismen, die nur der Monetarisierung der Marke geschuldet waren und zudem durch technische Mängel in den Spielen begleitet wurden. Interessant ist, dass trotz dieser Ausweitung, aber auch bspw. trotz des Übergangs der Lizenzen von Interplay zu Bethesda, der Markenkern der Franchise, das Rollenspielerlebnis im Rahmen eines postnuklearen Settings, weitgehend erhalten geblieben ist. Nimmt man einer Spielwelt allerdings die Möglichkeit sich weiterzuentwickeln, wird sie schnell zur Nostalgie, zum Fan-Service, zur Checkliste, einer hermetisch abgeschlossenen Welt aus Selbstreferenzen.¹²³ Sie wird selbst zu einer freundlich-naiven Oberfläche auf fragwürdigen Spielmechanismen. Es wird sich zeigen, ob diese Welt noch einmal zum Wandel fähig ist, oder ob *Fallout* dazu verdammt ist, immer gleich zu bleiben.

123 Caldwell-Gervais, Noah: A Thorough Look at Fallout [Revised/Expanded/HD]. In: YouTube.com, 30.08.2023. (online: <https://www.youtube.com/watch?v=V7FLCg4KdyE>)

Werkverzeichnis

Spiele

- Diablo* (Blizzard North/Blizzard Entertainment, 1997).
- dnd* (Gary Whisenhunt, Ray Wood, 1974).
- Dragon Wars* (Interplay Productions/Interplay Productions, 1989).
- Dungeon Master* (FTL Games/FTL Games, 1987).
- Dungeons & Dragons* (Gary Gygax, Dave Arneson/Tactical Studies Rules, Inc., 1974).
- The Elder Scrolls II: Daggerfall* (Bethesda Softworks/Bethesda Softworks, 1996).
- The Elder Scolls III: Morrowind* (Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks, 2002).
- The Elder Scrolls IV: Oblivion* (Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks, 2006).
- The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks, 2011).
- Eye of the Beholder* (Westwood Associates/Strategic Simulations, Inc., 1991).
- Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game* (Interplay Productions/Interplay Productions, 1997).
- Fallout 2: A Post Nuclear Role Playing Game* (Black Isle Studios/Interplay Productions, 1998).
- Fallout Tactics: Brotherhood of Steel*
- Fallout 3* (Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks, 2009).
- Fallout: New Vegas* (Obsidian Entertainment/Bethesda Softworks, 2010).
- Fallout 4* (Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks, 2015).
- Fallout: Shelter* (Bethesda Game Studios, Behavior Interactive/Bethesda Softworks, 2015).
- Fallout 76* (Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks, 2018).
- Fountain of Dreams* (Electronic Arts/Electronic Arts, 1990).
- GURPS Basic Set* (Steve Jackson/Steve Jackson Games, 1986).
- Lands of Lore: The Throne of Chaos* (Westwood Studios/Virgin Games, 1993).
- MacCommand* (Alan Pavlish/Creighton Development, 1985).
- Mercenaries, Spies, and Private Eyes* (Michael Stackpole/Flying Buffalo, Inc., 1983).
- Might & Magic* (New World Computing/New World Computing, 1986).
- Missile Command* (Dave Theurer/Atari Inc., 1980).
- Neverwinter Nights 2* (Obsidian Entertainment, Atari SA, 2006).
- Pool of Radiance* (Strategic Simulations, Inc./Strategic Simulations, Inc., 1988).
- Rogue* (Michael Toy, Glenn Wichman, 1980).

- Star Wars: Knights of the Old Republic II: The Sith Lords* (Obsidian Entertainment, LucasArts, 2004).
- Stonekeep* (Interplay Productions/Interplay Productions, 1995).
- Tales of the Unknown Volume I: The Bard's Tale* (Interplay Productions/Electronic Arts, 1985).
- The Bard's Tale III: Thief of Fate* (Interplay Productions/Electronic Arts, 1988).
- The Bard's Tale Construction Set* (Interplay Productions/Electronic Arts, 1991).
- Tunnels & Trolls* (Ken St. Andre/Flying Buffalo, Inc., 1975).
- Ultima* (Richard Garriott/California Pacific Computer Company, 1981).
- Ultima Underworld: The Stygian Abyss* (Blue Sky Productions/Origin Systems, 1992).
- Ultima VII: The Black Gate* (Origin Systems/Origin Systems, 1992).
- Wasteland* (Interplay Productions/Electronic Arts, 1988).
- Wasteland 2* (inXile Entertainment/Deep Silver, 2014).
- Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord* (Andrew Greenberg, Robert Woodhead/Sir-Tech Software, Inc., 1981).

Filme

- Mad Max* (Australien, George Miller, 1979).
- Red Dawn/Die rote Flut* (USA, John Milius, 1984).
- The Day After* (USA, Nicholas Meyer, 1983).
- The Road Warrior/Mad Max 2* (Australien, George Miller, 1981).
- The Terminator/Terminator* (USA, James Cameron, 1984).

Literaturverzeichnis

- o.A.: Computer Gaming World's 1988 Game of the Year Awards. In: Computer Gaming World, No. 52, Oct. 1988. S. 54.
- o.A.: Game of the Year Awards. In: Computer Gaming World, No. 53, Nov. 1988. S. 21, 35.
- o.A.: The Top 150 Games Of All Time, #9 Wasteland. In: Computer Gaming World, No. 148, Nov. 1996. S. 63–80.
- (o.A.) The Editorial: Three minutes to midnight. In: Bulletin of the Atomic Scientists, Vol. 40, No. 1, Jan. 1984. S. 2.
- (o.A.) The Editorial: Six minutes to midnight. In: Bulletin of the Atomic Scientists, Vol. 44, No. 1, Jan./Feb. 1988. S. 3.
- Arneson, David L.: The Future of Computer Role-Playing. In: Computer Gaming World, No. 47, May 1988. S. 24–25.

- Baddeley, Robert. »Fallout 76 Review«. *GameSpace.Com* (blog), 21. November 2018. <https://www.gamespace.com/reviews/fallout-76-review/>.
- Barrenberg, Dana/Felix Mackowiak: *Art. »Die Geschichte des Barden«*. In: Blankenheim 2020, S. 260–263, 381
- Barrenberg, Dana/Felix Mackowiak: *Art. »Interplay Productions«*. In: Blankenheim 2020, S. 264 f., 381 f.
- Barton, Matt: *Dungeons & Desktops. The History of Computer Role-Playing Games*. Wellesley/MA 2008.
- Barton, Matt: Mat Chat 66: Fallout with Tim Cain, Pt. 1. In: Youtube.com, 28.06.2010. (online:<https://www.youtube.com/watch?v=xgjd4iIo4UY>)
- Barton, Matt: Mat Chat 67: Fallout with Tim Cain, Pt. 2. In: Youtube.com, 28.06.2010. (<https://www.youtube.com/watch?v=laq9ua5VjTs>)
- Barton, Matt: *Rebecca Heineman, Archmage*. In: Ders. (Hg.): *Honoring the Code. Conversations with Great Game Designers*. Boca Raton/FL 2013. S. 27–44.
- Biordi, Jordan. »Fallout 4 (PlayStation 4) Review«. CGM, 9. November 2015. <https://www.cgmagonline.com/review/game/fallout-4-ps4-review/>.
- Blankenheim, Björn (Hg.): *Game Designers & Software Artists. Inszenierung und Selbstverständnis der Künstler/innen bei Electronic Arts, 1983–1988*. Glückstadt 2020.
- Blankenheim, Björn: *Die Kunst des Computer Game Design. Zur Produktionsästhetik von Computerspielen (1982–1996) im Spiegel der historischen Kunstliteratur*. Bielefeld 2023.
- Blankenheim, Björn: *Direkte Manipulation – Berührungspunkte von Computerspiel und Designtheorie zwischen 1980 und 1990*. In: *Design für Spiel, Spaß, Spannung – Gestaltung von Artefakten zum spielerischen Handeln*. Hg. von Melanie Kurz und Thilo Schwer. (= Gesellschaft für Designgeschichte, Schriften 6) Stuttgart 2023. S. 71–85.
- Breault, Chris. »Fallout 4: Return to Junktown«. Kill Screen, 19. November 2015. <https://killscreen.com/previously/articles/fallout-4-return-to-junktown/>.
- Bud, Strohnut. »Fallout 76: 13,5 Millionen Spieler und weitere Zahlen für 2022«. XboxDynasty, 22. Dezember 2022. <https://www.xboxdynasty.de/news/fallout-76/135-millionen-spieler-und-weitere-zahlen-fuer-2022/>.
- Cain, Timothy: *Making of Bard's Tale Construction Set (1991)*. In: YouTube.com, 06.06.2023. (online: <https://www.youtube.com/watch?v=v9j5k3K29Rw>)
- Cain, Timothy: Being a Gay Developer. In: Youtube.com, 01.06.2023. (https://www.youtube.com/watch?v=a8fmAt3Ro_Y)
- Cain, Timothy: *Classic Game Postmortem: Fallout*. In Youtube.com, 04.05.2017. (online: <https://www.youtube.com/watch?v=T2OxO-4YLRk>)

- Cain, Timothy: *11 AM; GX Australia 2017 – Day 1 (Auditorium): 35 Years In The Game Industry – Things Got Better*. In: Youtube.com, 14.05.2017. (online: <https://www.youtube.com/watch?v=vzThxv1t84I&t=1115s>)
- Campbell, R. Scott: The Origins of Fallout. In: No Mutants allowed, no date. (online via internet archive:<https://archive.is/02ipM#selection-931.201-931.268>)
- Carter, Chris. »Review: Fallout Shelter – Destructoid«. Destructoid, 15. Juni 2015. <https://www.destructoid.com/reviews/review-fallout-shelter/>.
- Chester, Nick. »Destructoid review: Fallout 3 – Destructoid«, 31. Oktober 2008. <https://www.destructoid.com/destructoid-review-fallout-3/>.
- Chick, Tom. »You Will Save the World – and What a World! – In Fallout 4, Whether You like It or Not«. Quarter to Three, 19. November 2015. <https://www.quartertothree.com/fp/2015/11/19/you-will-save-the-world-and-what-a-world-in-fallout-4-whether-you-like-it-or-not/>.
- Cowen, Nick. »Fallout: New Vegas Video Game Review«. The Telegraph, 26. Oktober 2010. <https://www.telegraph.co.uk/technology/video-games/8085244/Fallout-New-Vegas-video-game-review.html>.
- Craddock, David: *Stay Awhile and Listen – Book I. Bonus Chapter: An Interview with Brian Fargo*. In: *Gamasutra, The Art & Business of Making Games*, 30. Oct. 2013. (online: <https://www.gamedeveloper.com/business/-quot-stay-awhile-and-listen---book-i-quot-bonus-chapter-an-interview-with-brian-fargo>)
- Craddock, David: World on Fire: The oral History of Fallout and Fallout 2. In: *shacknews.com* 15.11.2019. (online: <https://www.shacknews.com/article/114982/world-on-fire-the-oral-history-of-fallout-and-fallout-2>)
- Crigger, Lara: *Chasing D&D: A History of RPGs*. In: IUP.com, IGN Entertainment Games, 2008. (<https://web.archive.org/web/20110523225955/http://www.lup.com/features/chasing-history-rpgs>)
- Davis, Justin. »Fallout Shelter Review – IGN«. IGN, 26. Juni 2015. <https://www.ign.com/articles/2015/06/26/fallout-shelter-review>.
- »Desslock«: Fallout review. In: *gamespot.com*, 21.11.1997. (online: <https://www.gamespot.com/reviews/fallout-review/1900-2535953/>)
- »Desslock«: *The RPGs of E3*. In: *Computer Gaming World* 193 /8 /2000, 134
- »Desslock«: Desslock's Ramblings – RPG Sales Figures. In: *dresslock.gamespot.com*, 11.05.2000. (online via waybackmachine: <https://web.archive.org/web/20010203124200/http://desslock.gamespot.com/archives/200005/20000511.html>)
- Dietrich, Mathias, und Michael Herold. »Fallout 76: Auf Steam ein Mini-Review-Bombing, aber auch viel Lob«. *GameStar*, 15. April 2020. <https://www.gamestar.de/artikel/fallout-76-spieler-reviews-steam,3356632.html>.

- Ewalt, David M.: *Of Dice and Men. The Story of Dungeons & Dragons and the People Who Play It*. New York/NY 2013.
- Gaudiosi, John. »Fallout 4« Generated over \$750 Million in 24 Hours«. *Fortune*. Zugegriffen 17. August 2023. <https://fortune.com/2015/11/16/fallout4-is-quiet-best-seller/>.
- Gerstmann, Jeff. »Fallout 3 Review – Giant Bomb«. *GiantBomb*, 27. Oktober 2008. <https://www.giantbomb.com/reviews/fallout-3-review/1900-71/>.
- . »Fallout: New Vegas Review«. *GiantBomb*, 18. Oktober 2010. <https://www.giantbomb.com/reviews/fallout-new-vegas-review/1900-326/>.
- Graf, Michael, und Dimitry Halley. »Fallout 76 im Nachtest: Wastelanders ist der Weg, aber nicht das Ziel«. *GameStar*, 17. April 2020. <https://www.gamestar.de/artikel/fallout-76-wastelanders-test,3337341.html>.
- Gygax, Gary: *DUNGEONS & DRAGONS* * – *What it is and where it is going*. In: *The Dragon* (TSR Periodicals), #22, Vol. III, No. 8, Feb. 1979. S. 29f.
- H., Nick. »Review: Fallout 4 (Sony PlayStation 4)«. Digitally Downloaded, 11. November 2015. <https://www.digitallydownloaded.net/2015/11/review-fallout-4-sony-playstation-4.html>.
- Higham, Rupert. »Fallout: New Vegas review « *Video Games Daily*«. *Kikizo*, 22. Oktober 2010. <http://www.videogamesdaily.com/reviews/201010/fallout-new-vegas-review/>.
- Hickey, Jr., Patrick: *Ken St. Andre and Brian Fargo, Wasteland-d – Fallout's Unlikely Papa*. In: Des. (Hg.): *The Minds Behind the Games*. Interviews with Cult and Classic Video Game Developers. Jefferson/NC 2018. S. 200–205.
- inXile entertainment: *Wasteland 2*. In: *Kickstarter.com*, New York/NY, 13. März 2012. (online: <https://www.kickstarter.com/projects/inxile/wasteland-2>)
- Irwin, Johnathan. »Fallout 76 PC Revi-w – »It Both Is and Isn't Fallout at the Same Time«. *Hooked Gamers*, 14. November 2018. https://www.hookedgamers.com/pc/fallout_76/review/article-1998.html.
- Jenkins, David. »Game Review: Fallout 4 Aims to Be Game of the Year«. *Metro* (blog), 9. November 2015. <https://metro.co.uk/2015/11/09/fallout-4-review-war-really-doesnt-change-5488951/>.
- Kalista, Randy. »Fallout 4«. *Gaming Nexus*, 9. November 2015. <https://www.gamingnexus.com/Article/4976/Fallout-4/>.
- Keener, Dan. »Fallout 76«. *Gaming Nexus*, 30. November 2018. <https://www.gamingnexus.com/Article/5845/Fallout-76/>.
- Killham, Evan. »Fallout Shelter makes living in a postapocalyptic bunker adorable and totally free«. *VentureBeat* (blog), 15. Juni 2015. <https://venturebeat.com/games/fallout-shelter-makes-living-in-a-postapocalyptic-bunker-adorable-and-totally-free/>.

- Knoblauch, William M.: *Nuclear Freeze in a Cold War. The Reagan Administration, Cultural Activism, and the End of the Arms Race*. Amherst/MA 2017.
- Köglmayer, Thomas: Fallout. In: PC Player 1/98, 100f.
- Kritzen, William: Wasted in the Wasteland. In: Computer Gaming World, No. 47, May 1988. S. 28–29.
- Lafleur, Erwan: *La saga Fallout. Histoire d'une mutation*. Toulouse 2017
- Lessard, Jonathan: *The Casual Revolution of... 1987. Making adventure games accessible to the masses*. In: Kinephanos. Revue académique sur le cinéma et les médias populaires, Montreal 2014. (online: <http://www.kinephanos.ca/2014/adventure-games/>)
- Luibl, Jörg. »Fallout Shelter – Test, Taktik & Strategie«. 4Players, 26. Juni 2015. https://www.4players.de/4players.php/disbericht/iPad/Test/36785/81250/0/Fallout_Shelter.html.
- Maher, Jimmy: *Making Wizardry*. In: *The Digital Antiquarian*, A history of computer entertainment and digital culture, 20.03.2012. (online: <https://www.filfre.net/2012/03/making-wizardry/>)
- Maher, Jimmy: *Friends of the Wasteland: The Legacy of Flying Buffalo*. In: *The Digital Antiquarian*, A history of computer entertainment and digital culture, 19.02.2016. (online: <https://www.filfre.net/2016/02/friends-of-the-wasteland-the-legacy-of-flying-buffalo/>)
- Maher, Jimmy: *Wasteland*. In: *The Digital Antiquarian*, A history of computer entertainment and digital culture, 26.02.2016. (online: <https://www.filfre.net/2016/02/wasteland/>)
- McAndrew, Stuart. »Review: Fallout 3«. Kikizo, 28. August 2008. <http://archive.videogamesdaily.com/reviews/xbox360/fallout-3-p1.asp>.
- McLaughlin, Rus/Rowan Kaiser: *IGN Presents the History of Fallout*. In: *IGN.com*, 21.07.2010, updated and expanded 03.11.2015. (online: www.ign.com/articles/2010/07/21/ignpresents-the-history-of-fallout)
- Müller, Ralf: Fallout 2. Sarkastische Helden in der Endzeit. In: Power Play 11/98, 100–102
- .*OG*/.Mr.Vaginitus. »Bethesda is trying to hide and wipe reviews for Fallout 76 :: Fallout 4 Allgemeine Diskussionen«. Steam, 24. November 2018. <https://steamcommunity.com/app/377160/discussions/0/1742226629865802123/?ctp=3>.
- Oadken, Tony: Postmortem: Mico Forte's Fallout Tactics. In: gamedeveloper.com (online: <https://www.gamedeveloper.com/design/postmortem-mico-forte-s-i-fallout-tactics-i-#close-modal>)
- Peary, Danny: Directing Mad Max and The Road Warrior: An Interview with George Miller by Danny Peary. In: O'ni's Screen Flights/Screen Fantasies: The Future

According to Science Fiction Cinema. Hg. von Danny Peary. New York/NY 1984. S. 279–287.

Peterson, Jon: *Playing at the World. A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures from Chess to Role-Playing Games*. San Diego/CA 2012.

Peterson, Jon: *The Elusive Shift. How Role-Playing Games Forged Their Identity*. (= Game Histories) Cambridge/MA, London 2020.

Peterson, Jon: *Game Wizards. The Epic Battle for Dungeons & Dragons*. (= Game Histories) Cambridge/MA, London 2021.

Pfister, Eugen. »Der Politische Mythos als diskursive Aussage im digitalen Spiel: Ein Beitrag aus der Perspektive der Politikgeschichte«. *Digitale Spiele im Diskurs*, 2018. <https://doi.org/10.18445/20180418-082700-0>.

Riccio, Aaron. »Review: Fallout 4«. *Slant Magazine*, 10. November 2015. <https://www.slantmagazine.com/games/fallout-4/>.

Schick, Lawrence: *Heroic Worlds. A History and Guide to Role-Playing Games*. Amherst/ NY 1991.

Schmidt, Tom: Fallout. Der Alptraum nach dem Holocaust. In *Power Play 9/97*,

Schmitz, Jessica: *Art. »Wasteland«*. In: Blankenheim 2020, S. 266–269, 370 f.

Schreier, Jason: *Blood, Sweat and Pixels*. New York/London/Toronto/Sidney 2017.

Smith, Ed: How Fallout 2's wild wasteland came to define a series. In: *pcgamesn.com*, 01.10.2017. (online:<https://www.pcgamesn.com/fallout-2/fallout-2-wasteland>)

Steidle, Rüdiger: Fallout Tactics. In: *PC Games 5/2001*, 124. (online: <https://www.kultboy.com/index.php?site=t&cid=23008>)

TIME. »Fallout 4 Review: Bethesda's Apocalyptic RPG | Time«, 9. November 2015. <https://time.com/4103796/fallout-4-review/>.

Tuttle, Will. »GameSpy: Fallout: New Vegas Review«. *gamespy*, 25. Oktober 2010. <http://pc.gamespy.com/pc/fallout-new-vegas/1130832p1.html>.

Witwer, Michael: *Empire of Imagination. Gary Gygax & The Birth of Dungeons & Dragons*. New York/NY u.a. 2015.

Kurzbiografien

Arno Görden, Kulturhistoriker, ist Co-Lead des SNF-Sinergía-Projektes »Confederatio Ludens. Swiss History of Games, Play and Game Design 1968–2000« an der Hochschule der Künste Bern. Zuvor war er von 2018 bis 2022 Mitarbeiter des SNF-Ambizione-Projektes »Horror-Game-Politics«. Forschungsschwerpunkte sind popkulturelle Repräsentationen von Krankheit, Gesundheit und Medizin, Medikalisierung digitaler Spiele, Systemtheorie und Ideengeschichte.

Eugen Pfister ist Historiker und Politikwissenschaftler und leitet das SNF-Sinergia-Forschungsprojekt »Confederatio Ludens: Swiss History of Games, Play and Game Design 1968–2000« an der Hochschule der Künste Bern. Er hat zur Geschichte der Politischen Kommunikation promoviert, ist Gründungsmitglied des Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele und lehrt und forscht zur Geschichte in und von digitalen Spielen.

Björn Blankenheim ist Mitarbeiter im Lehrgebiet ›Gestaltungstechnik und Kunstgeschichte‹ an der Fakultät für Kunst und Design der Bergischen Universität Wuppertal. Er forscht u. a. zu den Themen Game Design und ›Game Rhetoric‹. Seine Dissertationsschrift ›Die Kunst des Computer Game Design‹ befasst sich mit der Produktionsästhetik von Computerspielen (1982–1996) im Kontext historischer Kunstliteratur. Von 2015 bis 2018 hat er das Projekt ›Historische Kunstlehre‹ betreut. Zuletzt hat er die Ausstellung ›Game Designers & Software Artists‹ kuratiert und das Symposium ›History of Games – PAAtCH'D‹ organisiert.

»Die Fackel des Wissens in die Wüste bringen«: Koreanische *Fallout*-Fan-Übersetzungsmods als Orte spielerischer Auseinandersetzung

HYERIN SHIN

1. Einleitung

In »Game Localisation: Unleashing Imagination with ›Restricted‹ Translation« argumentieren Carmen Mangiron und Minako O’Hagan, dass die Aufgabe des Lokalisierers darin bestehe, Spieler*innen zu ermöglichen, »[to] experience the game as if it were originally developed in their own language and to provide enjoyment equivalent to that felt by the players of the original version.«¹ Im Falle der *Fallout*-Reihe gab es jedoch für Südkorea keine offizielle Lokalisierung der Hauptspiele der Reihe. Daher wurde diese Aufgabe, die *Fallout*-Reihe, die als »a very American take on the post-apocalypse« und als »a ravaged, irradiated all-American picket-fence fantasy with classic cars, suburban homes and US landmarks devastated by nuclear bombs«² betrachtet werden kann, ins zehntausend Kilometer von den USA entfernte Südkorea zu bringen, hier nicht von professionellen, sondern von Fan-Übersetzern übernommen. In diesem Beitrag fasse ich zunächst die Rezeption der *Fallout*-Franchise in Korea zusammen und beleuchte dann die Rolle von Fan-Übersetzungsmods, die die Sprachbarriere überwunden haben, um die Spiele für das lokale Publikum zugänglich zu machen. Aufbauend auf der bestehenden Forschung zur Fan-Übersetzung, die diese als Aktivität im Kontext der partizipatorischen Kultur verortet, argumentiere ich, dass die koreanischen Übersetzungsmods der Serie den Akt der Übersetzung spielerisch gestalten, nicht

1 Carmen Mangiron und Minako O’Hagan, »Game Localisation: Unleashing Imagination with ›Restricted‹ Translation«, *The Journal of Specialized Translation*, 2006, no. 6: 11–2.

2 Keza MacDonald, »*Fallout 76*: What You Need to Know About One of the Biggest Games of the Year«, *The Guardian*, July 17, 2018, www.theguardian.com/games/2018/jul/17/fallout-76-bethesda-todd-howard-interview (Zugriff: 15.05.2023).

nur, weil es sich um spezifische Fan-Übersetzungen von digitalen Spielen handelt, sondern auch, weil der Prozess, in dem sie erstellt werden, mit spielerischen Qualitäten durchdrungen ist und von der Fangemeinde mit den Erzählungen der *Fallout*-Erzählungen analogisiert wird. Das Ergebnis ist, dass diese Übersetzungsmods in Südkorea zum Schauplatz von *Fallout*-basierten Rollenspielen für die lokalen Fans der Serie werden. Um die koreanischen Fan-Übersetzungsmods der *Fallout*-Spiele zu untersuchen, werden in diesem Artikel sowohl die Mods als auch die Online-Posts der an der Erstellung dieser Mods beteiligten Fan-Übersetzer selbst analysiert, in denen sie häufig ihre Beweggründe für die Fan-Übersetzung und die Philosophie, mit der sie an die Aufgabe herangehen, darlegen. Darüber hinaus werden auch öffentliche Beiträge auf Spiele-Websites und in Foren, in denen die Fangemeinde diese Übersetzungsmods diskutiert, zitiert und untersucht, um zu zeigen, welche Rolle die Wahrnehmung der Fan-Übersetzung durch die Fangemeinde bei der Gestaltung der ludischen Erzählung spielt. Abschließend sei zur Einleitung noch ein Hinweis zur Terminologie gegeben: Der Begriff »Fan-Übersetzung« wurde in Studien zur Amateur-Übersetzung von Videospiele verwendet. In diesem Artikel habe ich mich entschieden, den Begriff »Fan-Übersetzungsmod« zu verwenden, um die Fan-Übersetzungen der *Fallout*-Spiele zu beschreiben. Der Grund dafür ist, dass die Übersetzungen in Form von esp-Dateien generiert werden und das Modding-Framework nutzen, das in den Spielen von Bethesda verwendet wird, um den übersetzten Text im Spiel anzuzeigen. Der technologische Aspekt der Amateurübersetzung von Videospiele ist eine der Hauptkomponenten, die es überhaupt ermöglicht, sie im Kontext der partizipatorischen Kultur und der Gruppenübersetzung zu untersuchen – sie erfordert die Zusammenarbeit zwischen den Fans, die als »Hacker« agieren, und denjenigen, die die Rolle der Übersetzer übernehmen. Daher halte ich es für wichtig, den Aspekt der Übersetzungen als Spielmods hervorzuheben. Abschließend möchte ich anmerken, dass sich der Begriff »Übersetzung« in dieser Studie über »Fan-Übersetzungsmods« auf die Übersetzung von Texten beschränkt und keine Änderungen von Sprachaufnahmen oder Spielinhalten einschließt.

2. Zur Geschichte der *Fallout*-Franchise in Südkorea

Seit den früheren Teilen der Serie mit isometrischer 2D-Grafik und rundenbasierten Kämpfen war die Präsenz der *Fallout*-Reihe in Korea durch eine auffällige Abwesenheit einer offiziellen Lokalisierung gekennzeichnet. Seit dem ersten Vorstoß der Serie in das Land 1997, ein Jahr nach der ursprünglichen Veröffentlichung des Spiels, wurden alle Haupteinträge mit dem veröffentlicht, was Heather Maxwell Chandler und Stephanie O'Malley Deming als »Box and Docs«-Lokalisierung bezeichnen, die, wie der Name schon sagt, nur die Übersetzung der Verpackung und anderer unterstützender Dokumente außerhalb des Spiels (wie zum Beispiel des Spielhandbuchs) beinhaltet, während das Spiel selbst unverändert bleibt, und oft verwendet wird, wenn ein Spiel voraussichtlich nicht mehr als ein paar tausend Exemplare in anderen Ländern verkaufen wird.³ Einige Spiele, wie zum Beispiel *Fallout* und die Konsolenversionen von *Fallout 3*, wurden jedoch mit exklusiven koreanischen Strategiehandbüchern ausgeliefert, die Komplettlösungen und Übersetzungen von Spielmechaniken und wichtigen Quests enthielten. Im Jahr 2008 – als *Fallout 3* (2008, Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks) veröffentlicht wurde – waren die Erwartungen der einheimischen Gamer hoch. Es war einfacher geworden, Informationen über neue Spielerveröffentlichungen aus dem Ausland zu erhalten, der Spielmarkt des Landes war exponentiell gewachsen und hatte 2008 einen Wert von rund 5,6 Billionen Won.⁴ Trotzdem war die Veröffentlichung von *Fallout 3* ein weiterer Fall einer »Box and Docs«-Lokalisierung. Gleichzeitig ist zu beachten, dass Einzelspieler*innenspiele in Südkorea nach wie vor eine Minderheit darstellten, obwohl der Markt insgesamt gewachsen war. In seiner Analyse der einheimischen Spielkultur in Südkorea schreibt Peichi Chung: »Unlike gamers in the United States and Japan, whose gaming experience tends to be individualized, Korea's indigenous video game culture represents a new form of youth culture that allows young gamers to engage in social interaction through

3 Heather Maxwell Chandler and Stephanie O'Malley Deming, *The Game Localization Handbook*, 2nd ed. (Sudbury: Jones & Bartlett Learning, 2012), 9.

4 KCCA, »2009 taehanmin'guk keimbaeksö yoyak« 2009 대한민국 게임백서 요약 [The Summary of 2009 Korea Game White Paper], *Korea Creative Content Agency*, October 7, 2010, www.kocca.kr/kocca/bbs/view/Bo000146/1304492.do?menuNo=204154 (Zugriff: 10.06.2023).

gaming with friends at PC Bangs.«⁵, ⁶ Dieser relative Mangel an Beliebtheit von Single-Player-Spielen könnte dazu beigetragen haben, dass man die teurere, umfassendere Lokalisierung ins Koreanische nicht riskieren wollte.⁷ Auf die Veröffentlichung von *Fallout 3* folgte *Fallout: New Vegas* (2010, Obsidian Entertainment/Bethesda Softworks), das eine weitere »Box and Docs«-Lokalisierung für Korea war.

Fünf Jahre später brachte die Veröffentlichung von *Fallout 4* (2015, Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks) eine noch größere Enttäuschung für die einheimischen Spieler. Diesmal handelte es sich bei den physischen Kopien des Spiels für Konsolen und PC, die im Land verkauft wurden, um die asiatische Ausgabe des Spiels, die in Hongkong veröffentlicht wurde: Die Verpackung, das Handbuch, andere unterstützende Dokumente und das Spiel selbst waren alle in Englisch und traditionellem Chinesisch. Die einzige Änderung für den koreanischen Markt war der Bewertungsaufkleber des *Korean Game Rating and Administration Committee* auf der Vorderseite des Spiels. Darüber hinaus wurde der Text im Spiel der asiatischen Ausgabe des Spiels standardmäßig in traditionellem Chinesisch angezeigt, wenn die Systemsprache des Spielers auf Koreanisch eingestellt war. In den Kommentaren zu einem Beitrag, in dem die Bilder der besagten Verpackung geteilt wurden, reichten die Reaktionen der Spielenden von Unmut bis hin zur Anprangerung dessen, was sie als unethische Verkaufspraktiken und als Rassismus vonseiten Bethesdas ansahen. Der Nutzer Rakt'ongnyongnoOWARI kommentiert:

It means Bethesda sees Korean gamers as ching-chang-chong monkeys who would still play the game even if they throw the Chinese version at us. It's amazing that there are still people who praise Bethesda when they treat Korean players like this... [Dies sind die aktuellen Bilder von *Fallout 4*, die offiziell in Korea verteilt wurden].⁸

⁵ Literally »PC Rooms«; a type of internet café in Korea.

⁶ Peichi Chung, »South Korea«, in *Video Games Around the World*, ed. Mark J. P. Wolf (Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2015), 508.

⁷ In diesem Zusammenhang ist es erwähnenswert, dass *Fallout 76* (2018), der Online-Multiplayer-Teil der Serie, auch der bisher einzige Teil ist, bei dem die Texte im Spiel vollständig ins Koreanische übersetzt wurden.

⁸ Rakt'ongnyongnoOWARI, November 20, 2015 1:58 p.m., »comment on«, Tchullippa, »*Fallout 4* chôngbal p'aek'iji shilmurimnida« 폴아웃 4 정말 패키지 실물입니다 [These

3. Fan-Übersetzungen von Videospiele und Übersetzung als spielerische Aktivität

Frühere Forschungen zur Übersetzung von Videospiele durch Fans haben diese Praxis als eine Form der Ko-Autorenschaft analysiert.⁹ Wie der Begriff »Fan-Übersetzung« bereits andeutet, ist sie in erster Linie Teil der größeren Kategorie des Fandoms und der partizipativen Kultur. I Sangpin schreibt, dass die Fan-Übersetzung ein kulturelles Phänomen sei, das während des Prozesses entstehe, »where cultural products, such as films, animations, and videogames, are diffused to other linguistic spheres, and it emerges when the traditional translation process does not meet the fans' desires and needs.«¹⁰ Wie jede andere Fan-Aktivität ist auch die Fan-Übersetzung ein Akt der Hingabe. Sie wird ohne jegliche Erwartung einer finanziellen Vergütung durchgeführt; zahllose Wörter werden aus Leidenschaft durch die Fans kostenlos übersetzt. Selbst unter den verschiedenen Arten von Fan-Aktivitäten hat das Ausmaß an freiwilligem Engagement, das für die Teilnahme an der Fan-Übersetzung von Videospiele erforderlich ist, dazu geführt, dass sie als eine »fremdartige«, der Arbeit ähnliche Tätigkeit beschrieben wird.¹¹ Zu den am häufigsten genannten Motiven, die Fans eines Spiels dazu bewegen, sich solche Mühe zu geben, gehören: das Gefühl von Erfolg und Anerkennung, das Lernen, die Unzufriedenheit mit der Qualität der bestehenden offiziellen Übersetzung und der Wunsch, die Lücke zu füllen, in der es keine offiziellen Übersetzungen gibt.^{12,13}

In Abschnitt 2 dieses Beitrags habe ich bereits den auffälligen Mangel an offiziellen koreanischen Lokalisierungen in der Rezeptionsgeschichte der Serie in diesem

are the actual pictures of *Fallout 4* officially distributed in Korea], Ruliweb, November 20, 2015, bbs.ruliweb.com/ps/board/300001/read/1911420 (Zugriff: 10.07.2023). [Eigene Übersetzung durch Hyerin Shin]

- 9 Minako O'Hagan and Carmen Mangiron, *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry* (Amsterdam: John Benjamins, 2013), 294.
- 10 I Sangpin, »P'aen pönyöngüi pöpchök chiwi kaesöne taehan yön'gu: kongjöngiyongüi wönch'ikül chungshimüro« 팬 번역의 법적 지위 개선에 대한 연구: 공정이용의 원칙을 중심으로 [A research on how to improve the state of fan Translation: focusing on the fair use], *Pönyök'akyön'gu* 21, no. 4 (2011): 121. [Eigene Übersetzung durch Hyerin Shin]
- 11 Pak, »Keim p'aen pönyökkadürün öttök'e pönyök'anün'ga«, 122.
- 12 Pak, »Keim p'aen pönyökkadürün öttök'e pönyök'anün'ga«, 122–3.
- 13 O'Hagan and Mangiron, *Game Localization*, 303.

Land dargelegt; daher ist die Rolle der Fan-Übersetzungen, die das Fehlen offizieller Lokalisierungen beheben, im Rahmen dieses Textes besonders wichtig. Erst Mitte der 2010er Jahre wurde die Mehrzahl der großen Veröffentlichungen offiziell auf Koreanisch lokalisiert. Der Vorstoß von Sony Interactive Entertainment Korea, mehr Spiele in koreanischer Sprache zu veröffentlichen, sowie der Erfolg der Playstation 4 im Land werden als Vorreiter für die Verbreitung offizieller Lokalisierungen in diesem Zeitraum angesehen.¹⁴ Gleichzeitig sind Fan-Übersetzungen von älteren Spielen, die nie offiziell lokalisiert wurden, oder von aktuellen Veröffentlichungen, für die es keine offizielle Lokalisierung gibt, nach wie vor eine gängige Praxis. In dieser Studie habe ich beobachtet, dass das Fehlen einer offiziellen Lokalisierung den Aufbau einer nationalen Identität und das Verantwortungsgefühl als Kulturbotschafter bei denjenigen förderte, die sich an der Erstellung von Übersetzungsmods beteiligten und die Rolle übernahmen, die *Fallout*-Spiele dem koreanischen Publikum zugänglich zu machen, was ursprünglich die Aufgabe der offiziellen Lokalisierung sein sollte. Dies machte sich besonders bei der Übersetzung von *Fallout 3* bemerkbar, da es für viele Fans die erste Begegnung mit der Serie war.

Zweitens ist die Übersetzung durch Fans eine Gemeinschaftsarbeit, da es sich meist um ein Gruppenprojekt handelt, das eine interdisziplinäre Zusammenarbeit zwischen Personen mit Programmierkenntnissen und Personen mit Übersetzungsfähigkeiten erfordert. Die Anfänge der Fan-Übersetzung von Videospiele lassen sich auf die Praxis des »Romhacking«¹⁵ zurückführen, und die Tatsache, dass eine Übersetzungsmod nur mit der Fähigkeit zur Extraktion und Änderung von Spielinhalten erstellt werden kann, gilt für alle Fälle der Amateur-Videospielübersetzung. Die Übersetzung von Videospiele-Fans erfolgt daher in Form einer teambasierten Übersetzung. Das in Korea übliche Verfahren zur Erstellung einer Fan-Übersetzungsmod besteht darin, dass der Teamleiter, der über Programmierkenntnisse verfügt, zunächst die Dateistruktur des Spiels prüft und sicherstellt, dass sie geändert werden kann, und dann andere Übersetzer rekrutiert, um ein Team zu bilden.¹⁶

14 Cho Yöngchun, »EA-do maümül yörötta? külloböl 'tae han' gürhwa shidaeo shijak« EA도 마음을 열었다? 글로벌 '大 한글화 시대' 시작 [Even Electronic Arts have opened their hearts? The beginning of the global 'Great Age of Korean Localizations'], *Game Donga*, July 26, 2018, game.donga.com/89877 (Zugriff: 04.08.2023).

15 Vazquez-Calvo, »An Overview of Multimodal Fan Translation«, 200.

16 Pak, »Keim p'aen pönyökkadürün öttök'e pönyök'anün'ga«, 116.

In ihrer Studie über Crowdsourcing-gestützter Übersetzungen stellt Minako O'Hagan fest, dass die soziale Natur der teambasierten Übersetzung, insbesondere wenn sie durch die Online-Umgebung ermöglicht wird, Merkmale eines Freizeitvergnügens annimmt:

In this process certain translation is becoming part of online social activity in which contributors, who may or may not be trained translators, mix and mingle albeit virtually with other participants in rendering a message in a given language version. In some cases this begins to acquire game-like characteristics of playful fun, induced by competition and challenge, further facilitated by the peer-voting system or the translator leader board that often feature in crowdsourcing platforms.¹⁷

Regina Rogl vertieft die spielerischen Möglichkeiten der Online-Übersetzung, indem sie sich auf Johan Huizingas Spieltheorie beruft. Rogl zeigt auf, wie Online-Übersetzung in die Definition des Spiels passt, indem sie sie als eine freiwillige Tätigkeit charakterisiert, die nach impliziten Regeln und gemeinsamen Werten innerhalb von Übersetzungsgemeinschaften ausgeführt wird und für die Beteiligten äußerst fesselnd ist.¹⁸ In meiner Untersuchung der koreanischen *Fallout*-Fan-Übersetzung gehe ich noch weiter und behaupte, dass die Fan-Übersetzungsmods Beispiele für die Gamifizierung der Übersetzung sind. In *Man, Play and Games* schreibt Roger Caillois:

A characteristic of play, in fact, is that it creates no wealth or goods, thus differing from work or art [...] Nothing has been harvested, no capital has accrued. Play is an occasion of pure waste: waste of time, energy, ingenuity, skill, and often of money for the purchase of gambling equipment or eventually to pay for the establishment.¹⁹

17 Minako O'Hagan, »Translation as the New Game in the Digital Era«, *Translation Spaces*, 2012, no. 1: 137.

18 Regina Rogl, »No Work and All Play: The Intersections Between Labour, Fun and Exploitation in Online Translation Communities«, *European Journal of Applied Linguistics* 4, no. 1 (2016): 126–7.

19 Roger Caillois, *Man, Play and Games*, trans. Meyer Barash (Urbana: University of Illinois Press, 2001), 5–6.

Die Erstellung von Fan-Übersetzungsmods ist eine »reine Verschwendung« in dem Sinne, dass die beteiligten Fans ihr Talent, ihre Mühe und ihre Zeit opfern, um die Früchte ihrer Arbeit kostenlos zu verteilen. Darüber hinaus machen diese Fans dies freiwillig – Fans, die *Fallout* so sehr lieben, dass sie selbst entscheiden, es lohne sich, kostenlose Arbeit zu leisten, solange mehr Menschen das Spiel in ihrer eigenen Sprache genießen können. An dieser Stelle kommt das erste Merkmal des Spiels, wie es von Johan Huizinga definiert wurde, zum Tragen:

First and foremost, then, all play is a voluntary activity. Play to order is no longer play: it could at best be but a forcible imitation of it [...] Be that as it may, for the adult and responsible human being play is a function which he could equally well leave alone.²⁰

Hier kommt dann das zweite und dritte Merkmal ins Spiel:

Here, then, we have the first main characteristic of play: that it is free, is in fact freedom. A second characteristic is closely connected with this, namely, that play is not ›ordinary‹ or ›real‹ life.²¹

Des Weiteren:

Play is distinct from ›ordinary‹ life both as to locality and duration. This is the third main characteristic of play: its secludedness, its limitedness [...] Inside the play-ground an absolute and peculiar order reigns. Here we come across another, very positive feature of play: it creates order, is order.²²

Fan-Übersetzungsgruppen legen nicht nur ihre internen Übersetzungsstrategien und -richtlinien fest, die zu den Regeln für ihre Arbeit werden, sondern auch die Merkmale des Spiels selbst werden als Spielregeln durchgesetzt. Mit anderen Worten, es wird zur Regel der Fangemeinde, dass die Mods ausschließlich dem

20 Johan Huizinga, *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture* (Ranchos de Taos, NM: Angelico Press, 2016), 7–8.

21 Huizinga, *Homo Ludens*, 8.

22 Huizinga, *Homo Ludens*, 10.

Vergnügen der Fangemeinde dienen sollten: Diejenigen, die an der Erstellung von Übersetzungsmods beteiligt sind, sollten sie nicht aus finanziellen Gewinnstreben verwenden, und die Mods müssen ein reines Vergnügen bleiben, das sowohl vom Rest des Fandoms als auch von der realen Welt getrennt ist.

Doch die strikte Erwartung an die Fan-Übersetzer, sich an die Spielregeln zu halten, macht das Übersetzen keineswegs zu einer erzwungenen oder langweiligen Tätigkeit für die Beteiligten. Zusätzlich zu den bereits erwähnten Elementen, die die Fan-ÜbersetzerInnen motivieren, wie zum Beispiel der Wunsch nach Anerkennung, Nationalstolz und der Wunsch, die Lücken zu füllen, in denen die offizielle Lokalisierung fehlt, nimmt der Prozess der Erstellung der Mods auch weitere spielerische Qualitäten an, wie in etwa das Entstehen mehrerer rivalisierender Übersetzungsgruppen, die um die beste Übersetzung konkurrieren. Was die Gamifizierung der Übersetzung in diesem Fall vervollständigt, ist die Einbindung der Erzählung des Spiels in den Übersetzungsprozess. Der Übersetzungsprozess wird häufig anhand von Analogien zu Ereignissen und Charakteren aus der *Fallout*-Reihe beschrieben. Letztendlich wird die Anfertigung dieser Fan-Übersetzungen somit zu einer Art Rollenspiel für die Fangemeinde.

4. Koreanische Fan-Übersetzungsmods von *Fallout 3*, *Fallout: New Vegas* und *Fallout 4*

4.1 *Fallout 3*

Der erste größere Vorstoß der Serie in das lokale Gaming-Fandom, der die Geschichte der Entwicklung der koreanischen Fan-Übersetzung für *Fallout 3* erzählt, konzentriert sich auf die Bildung einer nationalen Identität im Zusammenhang mit der Einführung der Franchise. Die Fan-Übersetzung wurde zunächst von der Online-Community *Fallout keim taep'yo café* [Das repräsentative Café²³ der *Fallout*-Spiele] durchgeführt. Das Projekt begann im November 2008 mit dem Nutzer *Ssijül* als Leiter des Übersetzungsteams. Obwohl sie keine profes-

23 »Café« bezieht sich hier auf eine Naver Café-Website, eine von Nutzern geschaffene Online-Community auf der Plattform des koreanischen Portals Naver.

sionellen Übersetzer sind, haben die Mitglieder des Teams in einem öffentlichen Beitrag ihre Übersetzungsstrategie dargelegt:

Because this game is an extension of the previous entries, the fans who already understand the world of *Fallout* would find it more familiar if we keep various terms in the original English. Because that's how the proper nouns in the series have been called until now. But people who are newly introduced to the series would be repulsed by this. If we put out this mod calling it a ›Korean translation mod‹ and yet leave in English words strewn across, as if they haven't been translated at all, it's going to ruin the immersion. And if we transliterate them, it will end up diluting the meaning people can feel from original English words. No matter what we do, it won't be a perfect Korean translation. There's always that one percent we are going to lack [my translation].²⁴

Im September 2009 veröffentlichte das Team eine frühe Version der Übersetzungsmod (genannt »Version 0.1«), die die Startgebiete des Spiels abdeckte – den Prolog, Megaton, Arefu und die Galaxy New Radio Building Plaza. In dieser Version wurden die Dialogzeilen im Spiel mit Zeichenkettennummern versehen, um das Auffinden und Beheben von Tippfehlern und anderen Fehlern zu erleichtern.²⁵

Die zweite, vollständige Übersetzung von *Fallout 3* wurde zwei Monate später von einer anderen Übersetzergruppe veröffentlicht, die hauptsächlich aus den Übersetzern bestand, die sich vom ersten Übersetzungsteam getrennt hatten. In einem Beitrag mit dem Titel »*Fallout 3* han'gūhwa chagōbūi iryōk [Aufzeichnung der koreanischen Übersetzungsmodarbeit für *Fallout 3*]« argumentiert Benutzer *Ullambong*, der Leiter der zweiten Übersetzungsgruppe, dass sie die Notwendigkeit sahen, ein neues Übersetzungsteam zu gründen, weil sie der Meinung waren, dass das erste Team der Aufgabe, *Fallout*-Spiele in Korea einzuführen, nicht gewachsen gewesen sei. In dem Beitrag wird zunächst behauptet, dass die Übersetzer für eine erfolgreiche Übersetzung von *Fallout 3* nicht nur über ein ausgezeichnetes Ver-

24 Ssijül, »*Fallout 3* han'gūrhwae taehan panghyang« 폴아웃 3 한글화에 대한 방향 [Die Anleitung für die koreanische Übersetzung von *Fallout 3*], *Fallout keim taep'yo café*, November 4, 2008, cafe.naver.com/fo3/5 (Zugriff: 20.06.2023).

25 Ssijül, »*Fallout 3* han'gūhwa vo.1 konggae« 폴아웃 3 한글화 vo.1 공개 [Veröffentlichung von Version 0.1 der koreanischen *Fallout 3*-Übersetzungsmod.], *Fallout keim taep'yo café*, September 20, 2009, cafe.naver.com/fo3/17812 (Zugriff: 20.06.2023).

ständnis des Spiels selbst verfügen müssten, sondern auch über »vast knowledge on fields such as history, science, biology, technology, social studies, economics, American culture, and English language slangs.«²⁶

Hier erkennen die Amateurübersetzer, wie sehr der Spielspaß davon abhängt, dass das Publikum den spezifisch amerikanischen historischen und kulturellen Kontext kennt und versteht. Indem sie ein ausgesprochen »amerikanisches« Spiel zum ersten Mal für die Mehrheit der koreanischen Spieler*innen zugänglich machten, sahen sich die Übersetzer auch für die Vermittlung des kulturellen Kontexts verantwortlich; die frühere Übersetzergruppe sei nach Ansicht des neuen Übersetzungsteams jedoch nicht in der Lage gewesen, diesem Anspruch gerecht zu werden, was dazu führte, dass diejenigen, die die Übersetzung unbedingt zu Ende bringen wollten, sich entschlossen, das ursprüngliche Team zu verlassen und nach nur zwei Monaten die vollständige Übersetzung des Hauptspiels fertigzustellen und zu veröffentlichen.

Einen Monat vor der vollständigen Veröffentlichung kam es zu einem Vorfall, bei dem eine unvollständige Version der Mod mit einer gecrackten Kopie von *Fallout 3* verpackt und auf Piraterie-Websites verbreitet wurde. Dieser Vorfall ist es wert, in diesem Artikel erwähnt zu werden, da die Reaktion der Fan-Übersetzer den ehrenamtlichen Charakter ihrer Tätigkeit verdeutlicht:

[...] If the market is formed upon the release of a game and many gamers buy it, the corporations are going to tempt us by localizing their games in Korean, even if we were to tell them not to. Game makers are not interested in Korean localization to begin with, because the sales are so poor [...] You will understand if you try being a fan translator yourself; people put their effort into this as volunteers fundamentally out of goodwill, but they still want to enjoy minimum gratitude and satisfaction. A simple message saying »thank you«, »you've worked hard« would suffice. When their work is illegally distributed or used commercially on illegal downloading platforms—the mod creators are the ones who have given their blood and toil, and their work is used not freely in good faith, but to make someone else's belly fatter; the creators will despair, and despair even further

26 Ullambong, »*Fallout 3* han'gühwa chagöbūi iryök« 폴아웃3 한글화 작업의 이력 [The Record of *Fallout 3* Korean Translation Mod Work], *Fallout han'gürhwa café*, November 18, 2009, cafe.naver.com/vault5000/2883 (Zugriff: 21-06.2023).

when their work leads to increasing the number of illegal downloads, which is the reason fan translation became necessary in the first place.²⁷

In dem Schreiben wird zunächst betont, dass die Erstellung einer Fan-Übersetzungsmod im Gegensatz zu professioneller Übersetzungsarbeit eine freiwillige und kostenlose Arbeitsleistung sei. Sie in ein Mittel zur finanziellen Bereicherung zu verwandeln – in diesem Fall durch Dritte, die sie auf Piraterie-Websites verkaufen – würde daher den spielerischen Geist zerstören, an den die Fan-Übersetzer glauben. Darüber hinaus wird dieser Gedanke auf die gesamte lokale Szene ausgeweitet. Die Ausbreitung der Piraterie wird oft für den Niedergang der Einzelspieler*innen-Spiele in Korea verantwortlich gemacht: Begünstigt durch das mangelnde Bewusstsein der Bevölkerung für digitale Urheberrechte hatte die Software-Piraterie seit den 1980er Jahren trotz landesweiter Maßnahmen zugenommen; die Einführung des Hochgeschwindigkeits-Internets Ende der 1990er bis Anfang der 2000er Jahre erleichterte dann das illegale Herunterladen von Spieldateien enorm.²⁸ Als Reaktion darauf verlagerten sowohl die einheimischen Entwickler*innen als auch die Importeure ausländischer Spiele ihren Schwerpunkt auf Online-Multiplayer-Spiele, die frei von solchen Problemen waren.²⁹ Wenn die Früchte ihrer Arbeit zur Förderung der Piraterie verwendet würden, so argumentiert das Fan-Übersetzungsteam von *Fallout 3*, sei es sogar unwahrscheinlich, dass künftige *Fallout*-Titel und sogar andere ausländische Spiele in Korea

27 Ullambong, »T'esüt'üyongdoüi mod yuch'ulganüngsönggwa paladin-güp isang üigyönsuryöim kongji« 테스트용도의 모드 유출가능성과 팔라딘급 이상 의견수렴 공지 [Es besteht die Möglichkeit, dass Testmods durchsickern, und wir werden nur Vorschläge von Personen akzeptieren, die mindestens das Paladin-Niveau erreicht haben.], *Fallout han'gürhwa café*, October 18, 2009, cafe.naver.com/vault5000/1474 (Zugriff: 22.06.2023). [eigene Übersetzung durch Hyerin Shin]

28 Kim Kyöngrae, »Urishidae pukküröun chahwasang! Taehanmin'guk poktoriüi yöksa 1pu« 우리시대 부끄러운 자화상! 대한민국 복돌이의 역사 1부 [The shameful self-portrait of our times! The history of Korean pirates part 1], *Gamemeca*, 19 February 2008, www.gamemeca.com/view.php?gid=124612 (Zugriff: 20.07.2023).

29 Wön T'acyöng, »Ollain'geim yöndaegi 1: PCkeim mollakkwa ollain'geim yölp'ung« 온라인게임 연대기 1: PC게임 몰락과 온라인게임 열풍 [The Chronicle of Online Games 1: The Downfall of PC Gaming and Online Gaming Craze], *Shisajönöl E*, 27 March, 2017, www.sisajournal-e.com/news/articleView.html?idxno=166644 (Zugriff: 20.07.2023).

offiziell veröffentlicht und übersetzt würden, was den Spieler*innen in der ganzen Region den Spaß verderben würde.

4.2 Fan-Übersetzungsmods für *Fallout: New Vegas*

Die Entstehungsgeschichte der Fanübersetzung von *Fallout: New Vegas*, dem nächsten Eintrag der Serie, die nach dem Erfolg von *Fallout 3* in die moderne koreanische Fangemeinde eingeführt wurde, zeigt den Beginn der Gamifizierung des Fanübersetzungsprozesses durch die Einführung der Übersetzungsmods als Ort des Wettbewerbs zwischen mehreren Übersetzungsteams.

Die erste koreanische Fanübersetzung für *Fallout: New Vegas* wurde im Dezember 2012 von einer Gruppe veröffentlicht, die sich Team Mojave nannte. Team Mojave operierte im Naver Megaton Café, das zu diesem Zeitpunkt zu einer der größten Websites im koreanischen *Fallout*-Fandom geworden war. Ihre Übersetzung war jedoch von schlechter Qualität. Sie litt unter zahlreichen Übersetzungsfehlern (Beispiel: das englische Verb »to bring« im Sinne von »hervorholen« wurde in der Anleitung, »To bring up your Pip-Boy, push (button)« übersetzt in »kajyöogi wihaesönün 가져오기 위해서는 [bringen, tragen]«) und Auslassungen (Beispiel: Das Original »Wild Wasteland unleashes the most bizarre and silly elements of post-apocalyptic America. Not for the faint of heart or the serious of temperament« wurde übersetzt in »Usükkwangsüröun yosorül ttöollige hamnida. maümi yak'agöna kojishik'an punegenün matchi ansümnida 우스꽝스러운 요소를 떠올리게 합니다. 마음이 약하거나 고지식한 분에게는 맞지 않습니다.«³⁰; radikale Auslassungen in der ersten Hälfte der Beschreibung) und mangelnde Kohärenz (Beispiel: In Dialogen werden alle Eigennamen in Englisch angezeigt, aber die Namen der Charaktere, die oben rechts angezeigt werden, sind ins Koreanische übersetzt). Bei den herunterladbaren Inhalten sank die Qualität der Übersetzung sogar noch weiter, da maschinell übersetzte Texte aus der japanischen Version des Spiels verwendet wurden.³¹ *Team Mojave* versprach, dass die Verwendung von maschinell übersetzten Texten eine vorübergehende Maßnahme

30 »Makes you recall comical elements. Not suitable for those who are soft-hearted or inflexible.« Eigene Übersetzung durch Hyerin Shin.

31 Sweri, »*Fallout: New Vegas* ihwa« 폴아웃: 뉴베가스 1화 [Fallout: New Vegas Episode 1], YouTube Video, 30:37, February 16, 2014, www.youtube.com/watch?v=GzuPI2FpDo8&t=1425s.

sei, um die Fertigstellung der Übersetzung zu beschleunigen, und dass sie diese Texte schließlich durch menschliche Übersetzungen ersetzen würden, doch dieses Versprechen wurde niemals eingehalten.³²

Im Jahr 2017 wurde eine aktualisierte Version der *Fallout: New Vegas*-Übersetzungsmod, die die Übersetzung von Team Mojave überarbeitete, von Benutzer K'öbüsüt'omp'ü [Curbstomp] veröffentlicht. Die Neuübersetzung wurde von der Fangemeinde begrüßt, die über die Qualität der Mod von Team Mojave frustriert war, aber keine Alternative hatte. Bei der Analyse der Reaktionen anderer Fans auf die Neuübersetzung möchte ich zunächst hervorheben, wie sie die Mod als Konkurrenz zur bestehenden Übersetzung wahrgenommen haben. Ein beliebter Beitrag des Nutzers Igüneisyösü2 auf Ruliweb mit dem Titel »Han'gülp'aech'i chönjaengül kkünnaerö watta [Ich bin gekommen, um den Krieg der Übersetzungsmods zu beenden]« beschreibt die Rückübersetzungsmod wie folgt:

Es wurden zahlreiche Übersetzungsfehler in Megatons Mod behoben, vor allem Wortspiele und Sätze, die politischen und wissenschaftlichen Jargon enthielten [...] der Grund, warum der neue Übersetzer Hunderttausende von Textzeilen korrigierte, war, dass New Vegas ihr Lieblings-Fallout war. So schufen sie eine perfekte Übersetzungsmod und verschwanden einfach, als ob die Protagonisten der Fallout-Spiele den Kampf im Ödland beendet und die Bühne verlassen hätten.³³

In den Kommentaren schreibt der Nutzer PRL412: »Ein echter Kurier³⁴ hat uns besucht.«³⁵ Und User 스츠키트프ㅎ kommentiert: »Ein Übersetzer, der den Weg

32 Land of the sky, »*Fallout: New Vegas*—Mojave konggaebönyökt'imüi han'gürhwa yöksa« 폴아웃: 뉴베가스—모하비 공개번역팀의 한글화 역사 [*Fallout: New Vegas*—The translation history of Team Mojave], *New Vegas han'gürhwa kongjakso* (blog), November 5, 2012, blog.naver.com/PostView.naver?isHttpsRedirect=true&blogId=hanuland&logNo=170320966.

33 Igüneisyösü2, »Han'gülp'aech'i chönjaengül kkünnaerö watta« 한글패치 전쟁을 끝내러 왔다 [I Have Come to End the War of Translation Mods], *Ruliweb*, January 8, 2021, bbs.ruliweb.com/etcs/board/300780/read/50402569 (Zugriff: 03.06.2023). [eigene Übersetzung durch Hyerin Shin]

34 »Kurier« laut der Name des Hauptcharakters in *Fallout: New Vegas*.

35 PRL412, January 8, 2021, 2:26 p.m., »comment on«, Igüneisyösü2, »Han'gülp'aech'i chönjaengül kkünnaerö watta« 한글패치 전쟁을 끝내러 왔다 [I Have Come to End the War of Translation Mods], *Ruliweb*, January 8, 2021, bbs.ruliweb.com/etcs/

des Ja-Sagers gewählt hat.«³⁶ In diesem und anderen Beiträgen im Kommentarbereich wird die Neuübersetzung anhand von Analogien aus *Fallout* beschrieben: Die beiden Übersetzungsmods für *Fallout: New Vegas* werden als Kontrahenten dargestellt, so wie verschiedene Fraktionen in den Spielen gegeneinander kämpfen, und sie werden unter Bezugnahme auf bestimmte Fraktionen und Charaktere im übersetzten Spiel beschrieben.

Darüber hinaus veranschaulicht die Diskussion um die Neuübersetzung ein weiteres ludisches Merkmal: die Abgeschlossenheit des Spiels. Während die Neuübersetzung allgemein gelobt wurde, wiesen einige Fans gleichzeitig auf die Verbindung von *K'öbūsüt'omp'ū* mit *Ilbe Storehouse* (nachfolgend *Ilbe*) hin, einer bekannten koreanischen rechtsextremen Website. In der wissenschaftlichen Literatur wird die Website oft mit 4chan verglichen.³⁷ Die Website und ihre Nutzer zeichnen sich durch ihren Hass auf »soziale, sexuelle und ethnische Minderheiten« aus, und es wurde darauf hingewiesen, dass der Einfluss von *Ilbe* über die Online-Sphäre hinausgeht und sie sich zu einer der treibenden Kräfte in der koreanischen Politik und zu einem Vertreter einer radikal konservativen politischen Haltung entwickelt, insbesondere nach dem politischen Skandal von 2016, infolge dessen die konservative Präsidentin Park Geun-hye abgesetzt wurde.³⁸

Eines der Unterforen von *Ilbe* ist das »Bethesda«-Forum, das, wie der Name schon sagt, der Diskussion über die von Bethesda Softworks entwickelten Spiele gewidmet ist, darunter die *Fallout*-Reihe. Obwohl die Politik nicht das Hauptthema des Unterforums ist, können sich das Forum und seine Nutzer nicht von dem Vorwurf freisprechen, dass sie die Ideologie und Rhetorik der gesamten Website teilen.

board/300780/read/50402569 (Zugriff: 03.06.2023). [eigene Übersetzung durch Hyerin Shin]

36 스타크워즈포럼, January 8, 2021, 2:05 p.m., »comment on«, Igüneisyösü2, »Han'gülp'aech'i chönjaengül kkünnaerö watta« 한글패치 전쟁을 끝내러 왔다 [I Have Come to End the War of Translation Mods], *Ruliweb*, January 8, 2021, bbs.ruliweb.com/etc/board/300780/read/50402569 (Zugriff: 03.06.2023). [eigene Übersetzung durch Hyerin Shin] Beim Ja-Sager handelt es sich um einen Roboter aus *Fallout: New Vegas*.

37 Hojeong Lee, »Digital War of South Korean Netizens in New York City: From Tweets to a Billboard Advertisement, and an Alt-Right Online Community«, *IAFOR Journal of Media, Communication & Film* 6, no. 1 (2019): 7.

38 Hojeong Lee, »Relentless Villains or Fervent Netizens?: The Alt-right Community in Korea, *Ilbe*«, *Internet Histories*, 2021, no. 5: 14–16.

Wie alle anderen Unterforen der Website weist auch das Unterforum für die Diskussion über Bethesda-Spiele die gleiche Benutzeroberfläche wie *Ilbe* auf, wo der Begriff »minjuhwa [Demokratisierung]« anstelle des »Daumen runter«- oder »downvote«-Buttons verwendet wird, und die Benutzer diskutieren *Fallout*-Spiele mit den typischen *Ilbe*-Memes. Einige bringen ihre Unterstützung oder Abneigung gegenüber bestimmten Charakteren oder Fraktionen auf der Grundlage der Ideologie der Website ausdrücklich zum Ausdruck: So beschuldigt ein Beitrag die Fans der Bruderschaft des Stahls als »chwappal hongô [linker kommunistischer Schlittschuhfisch]«³⁹ und argumentiert, dass die Bruderschaft ein Haufen Rebellen ist, die gegen die Enklave, die wahre patriotische konservative Fraktion, kämpfen, und ihre Fans »ein Haufen Verrückter sind, die nordkoreanische Spione unterstützen würden, wenn sie das Blaue Haus übernehmen würden.«⁴⁰

An der Antwort des Nutzers *K'ôbŭsŭt'omp'ŭ* auf andere Fans, die ihn auf seine Beteiligung an der *Ilbe*-Website hinwiesen, lässt sich jedoch eine paradoxe Haltung beobachten: Er gibt zu, dass er ein aktiver Nutzer der umstrittenen Website ist und scheut sich nicht, die *Fallout*-Spiele und die Übersetzungsmod mit der Rhetorik von *Ilbe* zu diskutieren, versucht aber gleichzeitig, die Mod von der Website zu trennen und sie als eigenständige Einheit darzustellen. In einer Antwort auf einen anderen Benutzer, der in den Kommentarbereich des Beitrags schrieb, in dem die Fertigstellung der Übersetzungsmod angekündigt wurde, schrieben sie:

It is true that I am a user of the »Bethesda« board of *Ilbe*. I have no intention of denying or hiding the fact. *Ilbe* is not without fault, and there are many others who look at it unfavorably; **I just tried not to reveal it on my blog because others might not be able to enjoy the translation mod if they knew the fact that I am associated with the website.** No *Ilbe* memes or controversial translation choices are included in the mod itself, so you don't have to worry about it.⁴¹

39 »Hongô [skate fish]« is used as a derogatory term that refers to the Jeolla Province of South Korea or people from the region.

40 Zenimax, »Brotherhood of Steel ppanŭn saekkidŭrŭn chwappahongôda« 브라더후드 오브 스틸 빠는새끼들은 전부 좌빨홍어다 [The bitches who suck the Brotherhood of Steel dicks are leftist commie skate fish], *Ilbe Storehouse*, February 23, 2016, www.ilbe.com/view/7574971514 (Zugriff: 29.06.2023). [eigene Übersetzung durch Hyerin Shin]

41 *K'ôbŭsŭt'omp'ŭ*, »*Fallout: New Vegas han'gŭlp'aech'i chaebŏnyŏk 100% wallyo*« 폴아웃: 뉴베가스 한글패치 재번역 100% 완료 [*Fallout: New Vegas Korean*

Diese Bemerkung zeigt deutlich, dass man sich bewusst ist, dass eine Verbindung mit einer politisch kontroversen Website das Ansehen beeinträchtigen könnte, und dass es daher notwendig ist, die Übersetzung unabhängig von der Seite zu präsentieren, um sie zu erhalten.

4.3 Fan-Übersetzungen Mods für *Fallout 4*

Unter den in dieser Arbeit untersuchten Fan-Übersetzungen von *Fallout*-Spielen weisen die Übersetzungsmods für *Fallout 4* den größten Grad an Gamification auf. Hier nehmen die Fan-Übersetzer den Übersetzungsprozess selbst aktiv als einen Wettbewerb wahr und gestalten diesen als solchen. Zudem wird die Analogie zwischen dem Übersetzungsprozess und der Erzählung der *Fallout*-Spiele in den Diskussionen der Fangemeinde rund um die Übersetzung noch einmal bekräftigt.

Als *Fallout 4* im Jahr 2015 veröffentlicht wurde und klar wurde, dass es wieder keine offizielle Lokalisierung für das Spiel geben würde, kündigte das *Megaton Naver Café*, das ursprünglich die Übersetzungsmod für *Fallout: New Vegas* produziert hatte, an, dass sie auch die Fan-Übersetzung von *Fallout 4* übernehmen wollten. Teile der Fangemeinde kritisierten diese Entscheidung jedoch mit dem Hinweis auf die schlechte Qualität ihrer vorherigen *Fallout: New Vegas*-Übersetzung; Megaton reagierte auf die Kritik, indem sie das Banner ihrer Website in ein Bild änderten, auf dem in Englisch zu lesen war: »You guys did ›nothing‹ while we doing Korean translate.«.⁴² Daraufhin wurde eine rivalisierende Übersetzergruppe, das *Team Waldo*, gegründet. In einem Posting, in dem die Gründung des neuen Übersetzungsteams und die Rekrutierung von Fan-Übersetzern auf DC Inside angekündigt wurde, äußerte sich der Anführer der Gruppe, Gon, in direkter Anfeindung gegen Megaton:

retranslation 100% done], *nyubegömsuhatsan* (blog), January 22, 2017, blog.naver.com/zhekuen/220917320568.

42 K'uu, »Team Waldo *Fallout 4* hangeulpaechi jejakanda(Megaton-gwa gyeongjaeng)« 팀 왈도 폴아웃4 한글패치 제작한다 [Team Waldo's making *Fallout 4* translation mod (competing with Megaton)], k'uuüi püllogü (blog), October 7, 2015, blog.naver.com/parkdjsh1/220501894053.

Um es zusammenzufassen: *Fallout* ist mein Lieblingsspiel und ich kann es nicht ertragen, wenn es von irgendeinem Pack falsch übersetzt wird; es fühlt sich an, als würde ich verarscht werden.⁴³

Die Übersetzung von Team Waldo schritt mit bemerkenswerter Geschwindigkeit voran und die Übersetzung des Basisspiels konnte bereits im Dezember 2015 veröffentlicht werden, weniger als einen Monat nach dem offiziellen Beginn des Projekts. In einem Interview mit Gamemeca führte der Leiter des Teams, Kim Minsöng, die Geschwindigkeit der Übersetzung ausschließlich auf die Liebe des Teams zum Spiel zurück und behauptete sogar, dass es seine »Mission« als Fan der Serie sei, so viele Menschen wie möglich davon zu überzeugen, das Spiel ebenfalls zu mögen:

Interviewer: *Fallout 4* ist ein Spiel, das eine ziemlich große Menge an Text enthält. Bethesda hat sogar offiziell erklärt, dass das Spiel mehr Text enthält als *The Elder Scrolls: Skyrim*. Ich bin neugierig, was Sie dazu bewogen hat, eine so große Menge an Text ins Koreanische zu übersetzen.

Kim Minsöng: Zunächst einmal bin ich ein großer Fan der *Fallout*-Reihe. *Allein meine Liebe zu dieser Reihe hat mich dazu gebracht, alle Ängste zu vergessen und mich in ein so großes Projekt zu stürzen*. Es ist das Ziel eines jeden Fans, so viele Menschen wie möglich an seinem Lieblingsspiel teilhaben zu lassen. Außerdem wollte ich die Übersetzung meines Lieblingsspiels nicht jemand anderem überlassen. Bis zu einem gewissen Grad hatte ich diesen Gedanken: »Selbst wenn ich es am Ende versaue, will ich es selbst versaufen, und ich werde derjenige sein, der dafür leidet. Auch andere Mitglieder beteiligten sich an der Übersetzung, meist aus Leidenschaft für *Fallout*. Ein Übersetzer sagte: »*Fallout* ist so ein tolles Spiel, und es ist eine Schande, dass so viele Leute ein »göttliches« Spiel wie dieses nicht genießen können, nur weil es auf Englisch ist.«⁴⁴

43 Gon, »★(Jujagyochong) *Fallout 4*, beonyeong gomangho guhamnida momman osimyeon doemnida ★★(주작요청) 폴아웃4 번역 고맙호 구합니다 몸만 오시면 됩니다★★ [(Please spread the word) Looking for *Fallout 4* translators, you just have to be there], *DC Inside*, October 7, 2015, gall.dcinside.com/board/view?id=game_classic&no=7386221 (Zugriff: 15.07.2023). [eigene Übersetzung durch Hyerin Shin]

44 Hō Saerom, »*Fallout 4* han'gugōhwa 85% wansōng, Team Waldo-rūl mannada« 폴아웃 4 한국어화 85% 완성, 팀 왈도를 만나다 [*Fallout 4* translation 85% done, an interview with Team Waldo], *Gamemeca*, November 26, 2015, www.gamemeca.com/

Die Kommentare, die während des Interviews gemacht wurden, bekräftigen die Rolle der Leidenschaft der Fans, die es ermöglicht, dass die Erstellung von Fan-Übersetzungsmods zu einer freiwilligen Handlung wird, eine Eigenschaft, die notwendig ist, damit sie Spielcharakter hat. Andererseits löste sich etwa einen Monat später das Team Megaton im Wesentlichen auf, nachdem der Manager der Website verdächtigt wurde, die persönlichen Daten der Mitglieder zu verkaufen. Als der Benutzer 340456694 diese Nachricht hörte, wies er auf die offensichtliche Verbindung zwischen der Schließung der Website und einem der möglichen Schicksale der Siedlung hin, die in *Fallout 3* zum Namensgeber der Website wurde, und kommentierte: Sieht aus, als wäre eine Atombombe explodiert...⁴⁵

5. Fazit

Zusammenfassend stellt dieser Artikel einen Überblick über die Rezeption der Serie in Südkorea dar und untersucht die Rolle der koreanischen Fan-Übersetzungsmods für *Fallout 3*, *Fallout: New Vegas* und *Fallout 4*, die die Spiele in Ermangelung einer offiziellen Übersetzung in das Land gebracht haben. In der Analyse der Übersetzungsmods vertrete ich die These, dass durch die Übersetzung der Einträge der *Fallout*-Videospielserie der Akt der Übersetzung selbst zu einer spielerischen Aktivität geworden ist, die darin gipfelt, dass die Mods und der Prozess ihrer Erstellung von der lokalen Fangemeinde als von *Fallout* inspirierte, spielerische Erzählungen wahrgenommen werden. Die Fan-Übersetzungsmods lassen sich anhand der folgenden Spielcharakteristika als Orte des Spiels beschreiben:

- Spielen als freiwillige Tätigkeit: Die Fans übersetzen aus eigenem Antrieb. In dieser Studie wurden sie außerdem durch Faktoren wie den Wettbewerb zwischen verschiedenen Übersetzungsteams, ihre Begeisterung für *Fallout*, ihren Nationalstolz und ihre Verantwortung als diejenigen, die die Sprachbarriere

view.php?gid=952147 (Zugriff: 6.07.2023). [Betonung und eigene Übersetzung durch Hyerin Shin]

45 340456694, January 10, 2017 12:10 p.m., »comment on«, Misonyö, »Fallout Megaton fan café p'yeswae« 폴아웃 메가톤 팬카페 폐쇄 [Fallout Megaton Fan Café Shutdown], *Ruliweb*, January 10, 2015, bbs.ruliweb.com/pc/board/300007/read/2117828 (Zugriff: 27.07.2023). [eigene Übersetzung durch Hyerin Shin]

überwinden und dem koreanischen Publikum zuvor unzugängliche Spiele zugänglich machen, motiviert.

- Spielen als eine vom normalen Leben getrennte Aktivität: Diese freiwillige Anstrengung wird im Anschluss kostenlos zur Verfügung gestellt, damit mehr Spieler*innen an dem Spaß teilhaben können, den die *Fallout*-Spiele bieten; die Verwendung der Fan-Übersetzung zu Profitzwecken wird von der Fangemeinde verabscheut – mit anderen Worten, sie sollte niemals zu Profiten im wirklichen Leben führen. Diese Eigenschaft der Abgeschiedenheit zeigt sich auch in dem Versuch, die Fan-Übersetzungen von den Ideologien des wirklichen Lebens zu trennen.
- Spielen als eine Aktivität, die von Regeln bestimmt wird: Obwohl sie keine professionellen Übersetzer sind, legen die Fan-Übersetzungsgruppen eine Übersetzungstaktik fest und halten sich daran.

Zusätzlich zu diesen Merkmalen stellen die koreanischen Fan-Übersetzungen im Vergleich zu anderen Formen der Amateur- und/oder Gruppenübersetzung ein Beispiel für ein höheres Maß an Gamification in der Übersetzung dar, weil die Fangemeinde sie mit den Narrativen aus den Spielen, durchsetzt: Es wird eine Parallele zwischen der Erstellung dieser Mods und der gemeinsamen Erzählung in allen drei modernen *Fallout*-Spielen gezogen, in denen der*die Protagonist*in die Machtkämpfe zwischen verschiedenen Fraktionen im Ödland bewältigen muss.

Ich hoffe, dass ich mit diesem Einblick eine der zahlreichen Möglichkeiten, wie die *Fallout*-Franchise außerhalb Amerikas eine kulturelle Wirkung erzielt hat, hervorheben und beleuchten konnte. Für koreanische *Fallout*-Fans ist auch die Überwindung der Kultur- und Sprachbarriere, um Zugang zu den Spielen zu erhalten, eine spielerische Erfahrung.

Werksverzeichnis

Spiele

Bethesda Game Studios. 2008. *Fallout 3*. Bethesda Softworks.

Bethesda Game Studios. 2015. *Fallout 4*. Bethesda Softworks.

Literaturverzeichnis

- Caillois, Roger. *Man, Play and Games*. Translated by Meyer Barash. Urbana: University of Illinois Press, 2001.
- Chandler, Heather Maxwell und Stephanie O'Malley Deming. *The Game Localization Handbook*. Sudbury: Jones & Bartlett Learning, 2012.
- Cho Yŏngchun. »EA-do maūmūl yŏrŏtta? kūllōbŏl 'tae han'gūrhwa shidaeo shijak« EA 도 마음을 열었다? 글로벌 [?] 한글화 시대' 시작 [Even Electronic Arts have opened their hearts? The beginning of the global 'Great Age of Korean Localizations']. *Game Donga*. 26.07.2018. game.donga.com/89877 (Zugriff: 04.08.2023).
- Chung, Peichi. »South Korea.« in *Video Games Around the World*, hrsg. von Mark J. P. Wolf, 495–520. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2015.
- Gon. »☆☆(Jujagyochong) Fallout 4, beonyeong gomangho guhamnida momman osimyeon doemnida ☆☆☆ (주작요청) 폴아웃4 번역 고망호 구합니다 몸만 오시면 됩니다☆☆ [(Please spread the word) Looking for Fallout 4 translators, you only have to come]. *DC Inside*. 07.10.2015. gall.dcinside.com/board/view/?id=game_classic&no=7386221 (Zugriff: 15.07.2023).
- Hŏ Saerom. »Fallout 4 han'gugŏhwa 85% wansŏng, Team Waldo-rūl mannada« 폴아웃 4 한국어화 85% 완성, 팀 왈도를 만나다 [Fallout 4 translation 85% done, an interview with Team Waldo]. *Gamemeca*. 26.11.2015. www.gamemeca.com/view.php?gid=952147 (Zugriff: 16.07.2023).
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Ranchos de Taos, NM: Angelico Press, 2016.
- I Sangpin. »P'aen pŏnyŏgūi pŏpchŏk chiwi kaesŏne taehan yŏn'gu: kongjŏngiyongūi wŏnch'ikūl chungshimūro« 팬 번역의 법적 지위 개선에 대한 연구: 공정이용의 원칙을 중심으로 [A Research on How To Improve the State of Fan Translation: Focusing on the Fair Use]. *Pŏnyŏk 'akyŏn 'gu* 21, no. 4 (2011): 119–43.
- Igūneisyŏsū2. »Han'gūlp'aech'i chŏnjaengūl kkūnaerŏ watta« 한글패치 전쟁을 끝내러 왔다 [I Have Come to End the War of Translation Mods], *Ruliweb*. 08.01.2021. bbs.ruliweb.com/etcs/board/300780/read/50402569 (Zugriff: 03.06.2023).
- KCCA. »2009 taehanmin'guk keimbaeksŏ yoyak« 2009 대한민국 게임백서 요약 [The Summary of 2009 Korea Game White Paper]. *Korea Creative Content Agency*. October 7, 2010. www.kocca.kr/kocca/bbs/view/B0000146/1304492.do?menuNo=204154 (Zugriff: 10.06.2023).
- Kim Kyŏngrae. »Urishidae pukkrŏun chahwasang! Taehanmin'guk poktoriūi yŏksa 1pu« 우리시대 부끄러운 자화상! 대한민국 복돌이의 역사 1부 [The shameful self-portrait of our times! The history of Korean pirates part 1]. *Gamemeca*, 19.02.2008. www.gamemeca.com/view.php?gid=124612 (Zugriff: 20.07.2023).
- K'uuūi pūllŏgū (blog). blog.naver.com/parkdjsh1/220501894053.

- Lee, Hojeong. »Digital War of South Korean Netizens in New York City: From Tweets to a Billboard Advertisement, and an Alt-Right Online Community.« *IAFOR Journal of Media, Communication & Film* 6, no. 1 (2019): 5–22.
- . »Relentless Villains or Fervent Netizens?: The Alt-right Community in Korea, *Ilbe*.« *Internet Histories*, 2021, no. 5: 268–286.
- MacDonald, Keza. »Fallout 76: What You Need to Know About One of the Biggest Games of the Year.« *The Guardian*, 17.07.2018. www.theguardian.com/games/2018/jul/17/fallout-76-bethesda-todd-howard-interview (Zugriff: 15.05.2023).
- Misonyö. »Fallout Megaton fan café p'yeswae« 폴아웃 메가톤 팬카페 폐쇄 [Fallout Megaton Fan Café Shutdown]. *Ruliweb*. 10.01.2015. bbs.ruliweb.com/pc/board/300007/read/2117828 (Zugriff: 21.07.2023).
- Mangiron, Carmen und Minako O'Hagan. *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*. Amsterdam: John Benjamins, 2013.
- . »Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation.« *The Journal of Specialized Translation*, 2006, no. 6: 10–21.
- New Vegas han'gürhwa kongjakso (blog). blog.naver.com/PostList.naver?blogId=hanuland.
- Nyubegömsuhatsan (blog). blog.naver.com/zhekuen/220917320568.
- Obsidian Entertainment. 2010. *Fallout: New Vegas*. Bethesda Softworks.
- O'Hagan, Minako. »Translation as the New Game in the Digital Era.« *Translation Spaces*, 2012, no. 1: 123–141.
- Pak Suchin, »Keim p'aen pönyökkadürün öttök'e pönyök'anün'ga?: t'rtüraegon eiji ink'wijisyön (Dragon Age: Inquisition) t'üi hyönjihwa saryerül t'onghae« 게임 팬 번역가들은 어떻게 번역하는가?: 드래곤 에이지 인퀴지션 (Dragon Age: Inquisition)의 사례를 통해 [How Do Game Fan Translators Translate?: Through A Case of Localization of Dragon Age: Inquisition]. *Journal of Korea Game Society* 21, no. 5 (2021): 115–32.
- Rogl, Regina. »No Work and All Play: The Intersections Between Labour, Fun and Exploitation in Online Translation Communities.« *European Journal of Applied Linguistics* 4, no. 1 (2016): 117–138.
- Ssjül. »Fallout 3 han'gürhwa v0.1 konggae« 폴아웃 3 한글화 v0.1 공개 [Revealing v0.1 of Fallout 3 Korean Translation Mod]. *Fallout keim taep'yo café*. 20.09.2009. cafe.naver.com/fo3/17812 (Zugriff: 20.06.2023).
- . »Fallout 3 han'gürhwa taehan panghyang« 폴아웃 3 한글화에 대한 방향 [The direction regarding the Korean translation of Fallout 3]. *Fallout keim taep'yo café*. 04.11.2008. cafe.naver.com/fo3/5 (Zugriff: 20.06.2023).
- Sweri. »Fallout: New Vegas 1hwa« 폴아웃: 뉴베가스 1화 [Fallout: New Vegas Episode 1]. YouTube Video, 30:37. 16.02.2014, www.youtube.com/watch?v=gZuPI2FpDo8&t=1425s.

- Tchullioppa. »Fallout 4 chǒngbal p'aek'iji shilmurimnida« 폴아웃 4 정발 패키지 실물입니다 [These are the actual pictures of Fallout 4 officially distributed in Korea]. *Ruliweb*. 20.11.2015. bbs.ruliweb.com/ps/board/300001/read/1911420 (Zugriff: 10.07.2023).
- Ullambong. »Fallout 3 han'gūhwa chagōbbūi iryōk« 폴아웃3 한글화 작업의 이력 [The Record of Fallout 3 Korean Translation Mod Work]. Fallout *han'gūrhwa café*. 18.11.2009. cafe.naver.com/vault5000/2883 (Zugriff: 21.06.2023).
- . »T'esūt'ūyongdoūi mod yuch'ulganūngsōnggwa paladin-gūp isang ūgyōnsuryōm kongji« 테스트용도의 모드 유출가능성과 팔라딘급 이상 의견수렴 공지 [The possibility of test mod leaking, and we're only going to accept suggestions of those who are at Paladin-level or above]. Fallout *han'gūrhwa café*. 18.10.2009. cafe.naver.com/vault5000/1474 (Zugriff: 22.06.2023).
- Vazquez-Calvo, Boris, Liudmila Shafirova, Leticia Tian Zhang und Daniel Cassany. »An Overview of Multimodal FanTranslation: Fansubbing, Fandubbing, Fan Translation of Games and Scanlation.« In *Insights into Audiovisual and Comic Translation. Changing Perspectives on Films, Comics and Video Games*, hrsg. von María del Mar Ogea Pozo und Francisco Rodríguez Rodríguez, 191–213. Córdoba: UCO Press, 2019.
- Wōn T'ayōng. »Ollain'geim yōndaegi 1: PCkeim mollakkwa ollain'geim yōlp'ung« 온라인게임 연대기 1: PC게임 몰락과 온라인게임 열풍 [The Chronicle of Online Games 1: The Downfall of PC Gaming and Online Gaming Craze]. *Shisajōnl E*, 27.03.2017. www.sisajournal-e.com/news/articleView.html?idxno=166644 (Zugriff: 20.07.2023).
- Zenimax. »Brotherhood of Steel ppanūn saekkidūrūn chwapparhongōda« 브라더후드 오브 스틸 빠는새끼들은 전부 좌빨홍어다 [The bitches who suck the Brotherhood of Steel dicks are leftist commie skate fish]. *Ilbe Storehouse*. 23.02.2016. www.ilbe.com/view/7574971514 (Zugriff: 29.06.2023).

Kurzbiografie

Hyerin Shin ist Doktorandin an der Graduate School of Letters, Arts and Sciences der Waseda Universität und Dozentin an der Ewha Womans Universität. Zu ihren Forschungsinteressen gehören ostasiatische Übersetzungen und Adaptionen von Shakespeare-Stücken, Utopieforschung und Fankultur. Sie ist Übersetzerin für das Asian Shakespeare Intercultural Archive und hat an mehreren koreanischen Fan-Übersetzungen von Videospiele gearbeitet.

Inhaltsanalysen

We don't want you to set the world on fire... again. Die Atomsemiotik als ›Linguistik in die Postapokalypse‹ und ihre Anwendung in *Fallout 3, 4, 76* und *New Vegas*

PASCAL MARC WAGNER

1. Einführung

The game's unique conception of history is embedded in, and mediated by, its retro-futuristic aesthetics, which convey a sense of nostalgia, masked by an ironic distance.¹

Treffender hätte Pluschkovits in seiner Diplomarbeit *Atom Bombs, Synths, and the Red Scare: American Ideologies in Fallout 4* den erzählerischen Anspruch der Reihe wohl kaum fassen können. Die Welt der *Fallout*-Videospielreihe macht aus ihrem satirischen Anspruch keinen Hehl. Die Spielwelt, die auf einer futuristischen Version eines ästhetisch nie geendeten mittleren zwanzigsten Jahrhunderts basiert, parodiert zu großen Teilen die drei großen technologischen und ideologischen ›Errungenschaften‹ jener Zeit: die zivile Nutzung von Atomkraft, den raketenbetriebenen Aufbruch ins Weltall und den Kommunismus in allen Spielarten als absolutes Feindbild einer vermeintlich ›freien‹ Welt im Kalten Krieg². Letzterer informiert vor allem den Setup der Spielgeschichte (durch die gegenseitige atomare Vernichtung der USA und China vor den spielbaren Handlungen aller Teile) und diverse narrative Stränge der unterschiedlichen Titel – beispielsweise in Form des antikommunistischen Riesen-Mechs Liberty Prime in *Fallout 3*³ oder der über den Appalachen abgeworfenen chinesischen Propaganda-Bots in *Fallout 76*⁴. Ers-

1 Pluschkovits, Markus, *Atom Bombs, Synths, and the Red Scare: American Ideologies in Fallout 4*, 2020, 49.

2 Pluschkovits, *Atom Bombs*, 51.

3 Fallout Wiki, *Take it Back!*.

4 Fallout Wiki, *Liberator*.

tere beiden haben neben den narrativen Einflüssen auch einen großen Eindruck beim visuellen Design der Spiele hinterlassen. So ist die Welt der *Fallout*-Spiele voller raketenförmiger Autos, nuklearer Kühltürme und Defensivstrukturen und atomkern- wie raketenförmig gebrandeter Markenprodukte wie Nuka Cola oder Red Rocket Truck Stop. Und auch die ›dreckige Kehrseite‹ findet in den Spielen Platz: Fässer ausgelaufenen Atommülls sind eine übliche Bedrohung der Wastelands von *Fallout 3*⁵, *Fallout New Vegas*⁶, *Fallout 4*⁷ und *Fallout 76*⁸. Militärbasen, oft voller, für unvorbereitete Spieler*innen, gefährlicher Radioaktivität, Killer-Roboter oder mutierter Monster sprenkeln die diversen Spiel Landschaften der Titel, in *Fallout 76* ist das Zünden einer atomaren Rakete und zeitweise Verseuchen eines Landstrichs sogar integrale Mechanik der Multiplayer-Interaktionen. So ist es kein Wunder, dass sich die Reihe auch damit beschäftigt, was mit dem Abfall des nuklearen Booms im Spieluniversum hätte geschehen sollen, bevor die organisierte Zivilisation der USA durch den Atomkrieg unterging, und welche Folgen der überall herumliegende Atommüll für die sich nach der Apokalypse spärlich wieder zusammenfindenden gesellschaftlichen Gruppen bedeutet.

Dieser Beitrag verknüpft spezifische Architekturformen (Kapitel 3.1.), Gesellschaftsformen (Kapitel 3.2) und Biologien (Kapitel 3.3) in den untersuchten *Fallout*-Spielen mit einer Wissenschaft, die während des Kalten Krieges bereits in die möglicherweise postapokalyptische Zukunft einer Atomkatastrophe blickte und die im folgenden Kapitel vorgestellt werden soll: die Atomsemiotik.

2. Kurze Geschichte der Atomsemiotik: Die Human Interference Taskforce

1981 trafen in den USA auf Bestreben des U.S. Department of Energy und des Engineering-Unternehmens Bechtel, die den ersten Brutreaktor der Welt und den ersten privatwirtschaftlichen Atomreaktor in den USA gebaut hatten, eine

5 *Fallout: New Vegas* (Obsidian Entertainment/Bethesda Softworks, 2010).

6 *Fallout 3* (Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks, 2008).

7 *Fallout 4* (Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks, 2015).

8 *Fallout 76* (Bethesda Game Studios, Bethesda Game Studios Austin, Bethesda Studios Montréal Inc/Bethesda Softworks, 2018-dato).

Gruppe von 13 Linguist*innen, Anthropolog*innen, Kernphysiker*innen, Ingenieur*innen und Verhaltensforscher*innen⁹ zusammen, um ein drängendes, wenn auch seiner eigenen Natur gemäß nicht dringendes Problem zu lösen. Die sogenannte Human Interference Task Force (HITF) sollte Maßnahmen schaffen, die – im Angesicht der jederzeit möglichen nuklearen Eskalation des Kalten Krieges – nachfolgende Generationen davon abhalten sollten, nukleare Lagerstätten zu öffnen, also die sogenannte *human interference* zu verhindern. Konkreter Gegenstand der Arbeit war das geplante Atommüllendlager Yucca Mountain unter dem gleichnamigen Berg in Nevada, dessen Fertigstellung und Nutzung damals vermeintlich kurz bevorstand, das allerdings bis heute in einem Planungsstatus verharret. Die Task Force setzte sich einen Wirkungsrahmen von 10.000 Jahren als Ziel: In dieser Zeit, so der Gedanke¹⁰, würden die gesprochenen Sprachen der Menschheit sich so extensiv weiterentwickelt haben, dass heute angebrachte Schilder, egal wie langlebig, vermutlich nicht mehr verstanden würden. Auch, ob die archäologische Forschung heutige Sprachen noch übersetzen könne oder ob es je nach Zerstörungsgrad der Zivilisationen noch Forschung gebe, sei ungewiss, so der Semiotiker Thomas Sebeok, der als Schriftführer der HITF wirkte. Ferner sei nicht einmal ausgeschlossen, dass durch radioaktive Strahlung, Umweltanpassungen und andere Mutationen die Menschheit eine physiologisch andere Form angenommen habe, mit anders funktionierenden Sinnesorganen, sodass Schrift und Sprache keine dauerhaft verlässlichen Mechanismen seien.¹¹

Sebeoks 1981 geschriebener und 1984 de-klassifizierter Technical Report¹² beschreibt die Grundlagen dessen, was heute Atomsemiotik genannt wird. Sebeok beschreibt, dass möglichst weit gestreute Redundanz, also Wiederholung der Botschaft auf möglichst vielen Wegen, eine realistische Chance auf Übertragung der Warnung in die ferne Zukunft haben kann. Das beinhaltet

a) verbale und averbale Nachrichten (die Kernfelder der Linguistik und Semiotik)¹³ und darin insbesondere Kombinationen ikonischer, indexikalischer und symbolischer Zeichen, also Schriften und Bilder in unterschiedlichen Bezugsverhältnissen,

9 UDoE, *Reducing the Likelihood of Future Human Activities That Could Affect Geologic High-level Waste Repositories*, 1984, 121–122.

10 Sebeok, Thomas, *Communication Measures to Bridge Ten Millennia*, 1984, 1.

11 UDoE, *Reducing the Likelihood*, 8–12; Sebeok, *Communication Measures*, 1.

12 Sebeok, *Communication Measures*.

13 Sebeok, *Communication Measures*, 1.

- b) kulturelle und religiöse Marker wie Ritualisierungen, Mythenbildung und Aberglaube¹⁴ die das Betreten eines Gebietes verbieten oder unattraktiv machen,
- c) klassistische Hierarchien wie einer Dynastie aus Eingeweihten mit Zugriff auf das Wissen um die Lagerstätten, die als Anführer oder Berater von Anführern das Betreten der Gebiete unter Strafe stellen¹⁵; Sebeok nennt diese Gruppe »Atompriesterschaft«,
- d) ein Relaisystem, bei dem die Warnung in kleinen Abständen aktualisiert erneuert wird, statt sie statisch anzulegen. Das System könne entweder in den Händen der »Atompriesterschaft« liegen (intern in der Dynastie oder extern, durch verbreitetes Schriftgut), wissenschaftlich durch Aufträge und Bitten an jeweils einige Jahrhunderte in der Zukunft liegende Gruppierungen durch Schilder o.ä. erfolgen oder in den in b) beschriebenen Ritualen verarbeitet sein¹⁶.

Obwohl die von der HITF bearbeiteten Probleme bis heute als ungelöst gelten können, wurden die von ihr erarbeiteten Lösungsvorschläge niemals angewendet. Das hat sicherlich mit dem verhältnismäßig kurz nach Evaluation der Ergebnisse 1984 stattgefundenen Ende des Kalten Krieges zu tun, wie auch mit dem endlosen Schwebezustand des Yucca-Mountain-Endlagers, das noch bis 2021 unter der U.S.-Regierung Joseph Bidens als »in Planung« galt¹⁷. Die Task Force trat jedoch eine Forschungsbewegung los, die gerade in den deutschsprachigen europäischen Gebieten aufgrund der Nähe zur Front des Kalten Krieges starken Zuspruch erfuhr und bis heute besteht. Angelpunkt der Bewegung war hier Roland Posner, Herausgeber der *Zeitschrift für Semiotik* aus Tübingen, der sich ab 1982 mit dem Thema in besagter Zeitschrift beschäftigte¹⁸ und dessen Sammelband *Warnungen an die Ferne Zukunft* aus 1990 als ost-west-übergreifendes Grundsatzwerk der Atomsemiotik gelten kann. In diesem führten unter anderem auch ehemalige Mitglieder der HITF ihre eigenen Vorschläge aus, darunter Sebeok¹⁹selbst. Aber

¹⁴ Sebeok, *Communication Measures*, 21.

¹⁵ Sebeok, *Die Büchse der Pandora und ihre Sicherung. Ein Relaisystem in der Obhut einer Atompriesterschaft*, 1990, 165–166.

¹⁶ Sebeok, *Büchse*, 164–166.

¹⁷ Rubin, Gabriel T., *Escape From Yucca Mountain: Biden Administration Promises Progress on Nuclear Waste*, 2021.

¹⁸ Vgl. Fabbri, Paolo, *Human Interference Task Force*, 2015.

¹⁹ Vgl. Sebeok, *Büchse*.

auch osteuropäische Denker*innen und Expert*innen wie der polnische Science-Fiction-Autor Stanislaw Lem²⁰ wirkten hier mit.

3. Drei Methoden der Atomsemiotik und ihre Umsetzung in *Fallout*

Die gemeinsame Linie der Atomsemiotik und der *Fallout*-Spieleserie wird bereits oberflächlich ersichtlich: beschäftigt sich *Fallout* doch gerade mit den sozialen Konstrukten, die nach der Atomkatastrophe entstehen und miteinander ringen (siehe Kapitel 3.2), und mit den Auswirkungen radioaktiver Strahlung auf Umwelt und Lebewesen (siehe Kapitel 3.3). Und auch der Blick in die reale Vergangenheit, in den Arbeitsauftrag der HITF und die Entstehung der Atomsemiotik, zeigt klar auf *Fallout* anwendbare Kennzeichen: die kreative, fantasievolle Vorstellung einer postkatastrophalen, atomar beeinflussten Welt, von Menschen unterschiedlicher Fachrichtung, die von Nuklearphysik bis Belletristik reicht. Wären Videospiele zur Zeit der Task Force bereits ähnlich stark im gesellschaftlichen kulturellen Gedächtnis verankert gewesen wie heute, hätte das Panel möglicherweise auch Videospieldautor*innen oder -kritiker*innen beinhalten können.

Keine explizite Erwähnung in der *Fallout*-Spieleserie lässt darauf schließen, dass die Macher*innen von *Fallout* bei Bethesda Game Studios oder Obsidian Entertainment konkret die Atomsemiotik in ihren Spielen verarbeitet haben. Mehrere Dinge weisen jedoch darauf hin: *Nuclear Anxiety*, die Angst vor der atomaren Vernichtung und die Frage nach dem, was möglicherweise danach käme, die das staatlich angeordnete Zusammenkommen der Human Interference Task Force erst möglich und die Atomsemiotik als Wissenschaft denkbar machten, waren integraler Bestandteil des Kulturempfindens während des Kalten Krieges in den NATO-Staaten (und mutmaßlich auch zumindest der informierten Entscheidungstragenden in den Gebieten des Warschauer Paktes) – eindrucksvoll verbildlicht durch die medienwirksame, in Stephen-King-Romanen wie *The-Who*- und *The-Clash*-Songs verewigte²¹ *Doomsday Clock* des *Bulletin of the Atomic Scientists*,

20 Vgl. Lem, Stanislaw, *Mathematische Kodierung auf lebendem Trägermaterial*, 1990.

21 Vgl. etwa Elder, Robert & Gabel, J.C., *The Doomsday Clock at 75*, 2022.

die 1988 sechs Minuten vor Mitternacht stand²² Die Atomsemiotik selbst ist seit der De-Klassifizierung von Sebeoks Tagungsbericht 1984²³, spätestens aber seit der weiträumigen öffentlichen Arbeit am Thema durch Universitäten Ende der 1980er und Anfang der 1990er²⁴ als Kuriosum Teil der Vergangenheitswahrnehmung des Kalten Krieges. Journalistische und populärwissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Thema erreichte in den 2010er-Jahren einen Höhepunkt mit Vorstellungen bei *The Atlantic*²⁵ und *Vice*²⁶. Im deutschsprachigen Raum, der durch den englisch-deutschen bilingualen Josh Sawyer, Lead Director des gecancelten *Fallout 3* mit Codenamen *Van Buren* und von *Fallout: New Vegas*, für Einflüsse auf die Reihe durchaus relevant ist, findet sich besagte massenmediale Auseinandersetzung mit dem Thema sogar deutlich früher, beginnend ab 2012 mit Beiträgen in *Spektrum der Wissenschaft*²⁷ und Reprints in der *Zeit*²⁸ bis zu jugendfokussierter Berichterstattung etwa im Fluter der Bundeszentrale für Politische Bildung²⁹.

Tatsächlich findet sich zumindest eine Anspielung auf den Entstehungsfall der Atomsemiotik, die zu durchdenkende Sicherung der 1981 geplanten Endlagerstelle Yucca Mountain in Nevada, in *Fallout: New Vegas*. Während diese in der Realität bis heute in einem Planungsstatus verharret³⁰, ist Yucca Mountain in der Alternativhistorie von *Fallout* tatsächlich zum Endlager geworden. In der Quest »Come Fly With Me« in *Fallout: New Vegas* muss der Spieler*innen-Avatar ein radioaktives Isotop finden, um eine Rakete zu starten. Dieses findet sich auf der Leiche von Mr. RADical, einem Adrenalin-Junkie, der laut Ingame-Erzählung mit einem Strahlenanzug von Strahlungsquelle zu Strahlungsquelle zog, um dessen Effektivität zu testen. Gefunden hat jener Mr. RADical den Strahlenanzug, dessen undichte Stellen ihm zum Verhängnis werden sollten, laut Audiotagebuch in der aktiv genutzten Yucca Mountain Repository Site.³¹

22 Smith, *A Report: Nuclear Anxiety*, 1988, 557.

23 Vgl. Sebeok, *Communication Measures*.

24 Vgl. etwa Posner, Roland, *Atommüll als Kommunikationsproblem*, 1990

25 Beauchamp, Scott, *How to Send a Message 1,000 Years to the Future*, 2015.

26 Oberhaus, Daniel, *Radioactive Cats and Nuclear Priests: How to Warn the Future About Toxic Waste*, 2017.

27 Gast, Robert, *Ein Warnschild ohne Halbwertszeit*, 2012.

28 Gast, Robert, *Achtung Atommüll, bitte nicht ausbuddeln!*, 2012.

29 Förster, Andreas, *Achtung, da strahlt was*, 2016.

30 EPA, 2023.

31 vgl. *Fallout Wiki: Yucca Mountain*; *Fallout Wiki: Mr. RADical*.

3.1 Monumentale Bauten, Schriften und Zeichen

Nuklearer Müll allein ist nicht das einzige Problem, das mit den Mitteln der Atomsemiotik vor Missbrauch durch zukünftige Generationen geschützt werden könnte. Schon Posner (1990 I, S. 7) sah den Raketenantrieb und die damit erfundenen Langstreckenwaffen als ähnlich gefährlich – erst recht in Kombination mit den destruktiven Möglichkeiten von Atomsprenköpfen. Er schlägt daher auch innerhalb der Atomsemiotik ein Gemeinsamdenden von Atomkraft und Raketenantrieb vor, wie es in den 1950er-Jahren bereits die mediale Landschaft und Zivilgesellschaft der U.S.A. erfasst hat. So schreibt der Historiker und Mediziner Ronald D. Gerste über den Raumfahrtboom der 1950er-Jahre: »Es entstanden plötzlich ›Starlight Cafes‹ und ›Space Motels‹, in die Architektur hielten tragflächenhafte oder an Raketen erinnernde Formen Einzug«. Die Design- und Architektureinflüsse machten nicht einmal vor augenscheinlichen Sicherheitsrisiken halt: »Die Autos erhielten in dieser Zeit mächtige Chromflossen und anderen an Raketen erinnernden Zierrat. Manchmal war dieser kosmische Überschwang der Designer potenziell tödlich: Der 1954er Cadillac Eldorado hatte ein konisches und völlig überflüssiges Zierelement am Lenkrad, das wie eine Rakete auf den Fahrer zielte und einem berühmten Fall auch eine solche Wirkung hatte: dem Entertainer Sammy Davis Jr. bohrte sich dieses bei einem Unfall ins Gesicht, er verlor dabei ein Auge.«³²

Ein Blick in die *Fallout*-Reihe verrät, dass diese Designphilosophie tiefe Wurzeln im Art Design der Spiele geschlagen hat. Autos, die meist als zerstörbare, explodierende Objekte in den Spielwelten herumstehen, folgen in ihrer Optik nahezu exakt Gerstes Beschreibung eines Cadillacs. Die Tankstellenmarke Red Rocket, die mit *Fallout 4* in die Reihe eingeführt wurde, zeigt tragflächenförmige Überdachungen und präsentiert als Logo eine rote, startende Rakete über jeder Niederlassung³³. Mit gutem Grund werden in diesem Kapitel also die Designentscheidungen von Nuklearbauten wie Kraftwerken und Endlagern und Raketensilos zusammengedacht.

Die wohl naheliegendste Möglichkeit zur Markierung eines militärisch oder radioaktiv gefährlichen Gebietes, das nicht betreten oder anderweitig gestört werden soll, liegt in der Bebauung durch physische Abwehranlagen und Beschilder-

32 Gerste, Ronald D., *Ein großer Schritt für die Menschheit*, 2019, 12.

33 Fallout Wiki, *Red Rocket*.

rungen. Entsprechend widmeten Atomsemiotiker*innen möglichen architektonischen und schriftlichen Monumenten einen Großteil ihrer Zeit. Der Nachteil aller Lösungen, die mit Bebauung zu tun haben, lag jedoch bereits für die HITF auf der Hand: ihr Verfall. Kein Bauwerk und kein Schild würde realistischerweise die vollen in den Blick genommenen 10.000 Jahre unbeschadet überstehen, da man im Falle einer atomar vernichteten Zivilisationsstruktur nicht mit regelmäßiger Wartung rechnen konnte. Sprache und Schrift würden sich außerdem über die Zeit so sehr verändern, dass kontemporäre Sprachen und Schriften möglicherweise für spätere Generationen unkenntlich seien, zumal wenn es keine Archäologie mehr gäbe und die Aufzeichnungen zu historischer Linguistik möglicherweise der Vernichtung anheimgefallen seien. Die HITF und ihre Nachfolger machten sich mit diesem Wissen der Wirkung von Ruinen zunutze: Mauern und Zäune würden zerfallen, doch ausreichend große, stabile und in ihrer Außenwirkung abschreckend wirkende Gebäude würden auch in zerfallenem Zustand noch teilweise abstoßend wirken, erst recht, wenn sie durch bewusst platzierte Mythen und Ritualisierungen als Tabu-Orte definiert wären (dazu mehr in Kapitel 3.2). Gleichzeitig war der Task Force jedoch auch der Reiz verbotener und mysteriöser Orte für Abenteuer*innen bewusst: »ruin porn«, oder weniger provokativ ausgedrückt »the irresistibility of such a decay«³⁴ beschreibt die Anziehungskraft ruiniertes Orte, deren wissenschaftliche Beschreibung Pluschkovits bis hin zu Walter Benjamins Beobachtungen in die 1920er-Jahre zurückverfolgt³⁵. »Andere könnten die ›gefährlichen‹ oder – noch schlechter – die ›verbotenen‹ Plätze als persönliche Herausforderungen ihres Mutes begreifen, wie etwa bestimmte ›heilige‹ Plätze unerwünschte Eindringlinge angezogen haben«, geben Bastide und Fabbri³⁶ etwa warnend zu bedenken, die sich der Markierung von Warnstätten als Monumentalorte eher ablehnend entgegenstellen.

Das Grundprinzip der möglichen Sicherung eines Endlagers oder eines nuklearen Silos muss also stets Redundanz lauten: Die Vermittlung der Warnbotschaft über möglichst viele, sich ergänzende und gleichzeitig ähnliche Inhalte abdeckende Wege. Neben bedrohlicher Architektur und ritualisierter Tabuisierung

34 Pluschkovits, *Atom Bombs*, 57.

35 Pluschkovits, *Atom Bombs*, 57; Benjamin, Walter, *The Origin of German Tragic Drama*, 1928, 178.

36 Bastide, Françoise & Fabbri, Paolo, *Lebende Detektoren und Komplementäre Zeichen: Strahlenkatze, brechendes Auge und Atomsirene*, 1990, 87.

sollten daher gemäß HITF auch Schilder aus korrosionsabweisenden Materialien zum Einsatz kommen, für deren Beschaffenheit auf die Forschung der NASA zu beschriebenen Goldplatten in Raumsonden verwiesen wurde³⁷.

Ein besonderes Augenmerk kam bei den architektonischen und landschaftsarchitektonischen Überlegungen der Form zu. So schlägt etwa Voigt³⁸ vor, Warntafeln in konzentrischen Kreisen beziehungsweise Spiralmustern von der Lagerstätte aus aufzustellen – und zwar alle paar Jahrhunderte mit aktualisierter Sprache und Schrift. Die sich auf den Ort im Zentrum konzentrierende Form der Schildanordnung, die bei Näherung für einen Abenteurer immer ältere, zerfallene Schilder hervorbringt, soll schon landschaftsarchitektonisch einen Warneffekt erzeugen, weil die Wichtigkeit des Zentrums damit hervorgehoben wird. Die schriftlichen Warnhinweise erzeugen ein Gefühl der Bedrohung. Des Weiteren kann die in unterschiedlich alten, auseinander hervorgegangenen Sprachen notierte Warnung als eine Art Rosettastein für kommende Zivilisationen funktionieren, um auch technisch komplexere Warnungen in vergessenen Sprachen innerhalb eines Endlagerkomplexes zu entziffern. Ikonische und symbolische Markierungen auf den Schildern sollen zusätzlich zur Redundanz der Nachricht beitragen: Kulturelle Marker wie das Atomsymbol sind zwar ohne das gesellschaftliche Grundwissen um seine Bedeutung wertlos, dass sich die Warnbedeutung des Zeichen jedoch beispielsweise durch Sagen und Mythen beibehalten hat, kann als Möglichkeit zumindest mit beachtet werden. Biologisch abgeleitete, also ikonisch auf Vorkommnisse zeigende, Zeichen wie Totenköpfe oder stilisierte Darstellungen von abgestorbenen Pflanzen oder körperlichen Verletzungen können zudem möglicherweise ohne kulturelles Vorwissen verstanden werden³⁹.

Die Idee Voigts lässt sich nicht davon trennen, dass informierte Individuen in regelmäßigen Jahrhundertabständen den Plan weiterverfolgen und neue Schilder mit aktualisierter Schrift in weiterer Entfernung aufstellen. Sie geht daher Hand in Hand mit Sebeoks Vorschlag einer Atompriesterschaft einher (siehe Kapitel 3.2.).

Stärker mit der mythischen Anziehungskraft einer Ruine verbunden als Voigts Vorstellung eines nach innen stetig stärker zerfallenen ›Schutzkreises‹ war die

37 Lem, *Mathematische Kodierung*, 80.

38 Voigt, Vilmos, *Konzentrisch angeordnete Warntafeln in zunehmend neueren Sprachformen*, 1990, 123–124.

39 Vgl. Posner, *Mitteilungen an die Ferne Zukunft*, 1990, 44.

Idee architektonischer Monumentalbauten. Biologisch (durch ihre Verbindung mit jagenden Tieren oder giftigen Beutetieren) als bedrohlich prädestinierte Formen wie gigantische Beton- und Stahldornen, Installationen in Form glühender Augen oder grelle Warnfarben sollten zum Einsatz kommen, um Bunkereingänge oder Basen abschreckend zu gestalten. Dieser Effekt könne durch Zerfall nur noch verstärkt werden, solange die eigentliche Verschlussfunktion der Bauten nicht beeinträchtigt wäre. Posner⁴⁰ bringt außerdem auch hier die Redundanz ins Spiel: Zusätzliche Monumente ähnlich abschreckender Wirkung, aber ohne Schutzfunktion, könnten Plünderer bereits vor dem eigentlichen Schutzbau verunsichern und aufhalten. Man stelle sich an dieser Stelle eine Art Burg voller Zacken und Warnsymbole vor, deren vorgelagerte Außenposten bereits in ähnlich dorniger Form mit bedrohlicher Silhouette in den Himmel ragen.

Genau dieses Prinzip, ob bewusst oder unbewusst, machen sich die *Fallout*-Spiele zunutze, um bereits von weitem ein nuklear relevantes Bauwerk als solches zu kennzeichnen. Innerhalb der Spielwelt kommt dem eine Abwehrwirkung zu: Die größtenteils militärisch genutzten Bauwerke ließen in ihrer aktiven Zeit keine Zivilist*innen zu und sollten für diese daher maximal unattraktiv wirken. In der Wirkung auf Spieler*innen hat dies jedoch den praktischen Primäreffekt, dass bereits eine Silhouette am Horizont (sowie ein repräsentatives Symbol im Kompass, meist das dreistrahlige Atomsymbol) als Landmarke zeigt, dass es sich hierbei um ein möglicherweise wertvolles Plünderobjekt handelt, das je nach Spiel über besondere Ressourcen oder gar eine zündbare Rakete (in *Fallout 76*) verfügt. Das Prinzip deutlich sichtbarer atomarer Bedrohung durch architektonische Formen wird im Spieldesign also auf den Kopf gestellt: Nicht zur Abschreckung, sondern gerade zum Anlocken interessierter Spieler*innen. Kraftvoll und innerhalb der Geschichte von *Fallout 4* relevant wird dies durch die Sentinel Site Prescott verdeutlicht: Die Militärbasis war das Hauptziel der die Spielwelt prägenden Atomraketeneinschläge vor Eintritt der Handlung und liegt dementsprechend in einem vollständig verseuchten Gebiet, das innerhalb des Spiels als »Glowing Sea« bekannt ist. Sentinel Site Prescott besteht aus mehreren brutalistischen, kubischen Kühltürmen aus Beton, die kreisförmig um eine enorme Betonpyramide angeordnet sind, aus deren Spitze Nuklearraketen verschossen werden können. Die pyramidale Bunkerform dieser Nuklearbasis ist in der Spielreihe einzigartig. Um

40 Posner, *Mitteilungen*, 45–46.

in einer der späteren Hauptquests von *Fallout 4* Nuklearsprengköpfe für den neu-gebauten Supermech Liberty Prime zu besorgen, müssen Spieler*innen mithilfe von radioaktiv abgeschirmter Schutzkleidung den Bunker infiltrieren⁴¹. Auch hier wird die abschreckende Wirkung des Monumentalbaus für das Gamedesign subversiv ausgenutzt: Die Pyramidenform, die je nach Blickwinkel nur teilweise aus dem gelblich-grünen Nebel der Glowing Sea heraussticht, lockt Spieler*innen mit dem Versprechen einzigartiger und narrativ relevanter Beute.

3.2 Atompriesterschaften

Wie bereits in Kapitel 3.1. aus der Beschreibung des stetig zu erweiternden Schilder-Monuments ersichtlich, bedurften mehrere vorgeschlagene Methoden der HITF einer Überlieferung von Arbeitsanweisungen oder Erklärungen in die ferne Zukunft. Sebeok⁴² schlägt dazu den Rückgriff auf eine hierarchisch organisierte Dynastie aus Eingeweihten vor, die in einem speziellen Bunker oder durch mündliche Überlieferung an die eigenen Nachkommen mit den konkreten, wissenschaftlichen Problemen und Anweisungen aus der Zeit vor der Apokalypse versorgt wird. Diese Dynastiemitglieder sollen als Anführer*innen oder als Berater der Anführer*innen der sich ausbildenden Zivilisationsformen das Betreten gefährlicher Gebiete unter Strafe stellen, falls möglich Warnzeichen erneuern und die Instandhaltung von Verschlussmonumenten beauftragen oder als spirituelle Anführer die gefährlichen Orte durch jährliche Abwehrrituale, Folklorisierung oder religiös aufgeladene Verbote tabuisieren. Sebeok bezeichnet diese Gruppe von Auserwählten als »Atompriesterschaft«⁴³. Den Vorteil, den diese »happy few«⁴⁴ für die Überlieferung der Warnung mitbringen, führen Bastide und Fabbri auf die sozialpsychologischen Eigenschaften privilegierter Menschen zurück:

»Natürlich würden die elitären Züge einer solchen Gesellschaft letzteren helfen, ihr Geheimnis in Erinnerung zu bewahren, denn die Menschen tendieren dazu,

41 Fallout Wiki, *Liberty Reprimed*.

42 Sebeok, *Büchse*, 165–166.

43 Sebeok, *Büchse*, 141.

44 Bastide & Fabbri, *Lebende Detektoren*, 87.

in Bezug auf den Erhalt eines bestimmten Privileges, dass sie von anderen Erdbe-
wohnern unterscheidet, konservativ zu sein.«⁴⁵

Zwei Elemente dieser dynastischen Überlieferung lassen sich in der *Fallout*-Reihe in jeweils unterschiedlichen Ausprägungen wiederfinden: Zum einen die Idee einer ausgewählten Gruppe mit Zugriff auf die technologischen Vorinformationen der Vergangenheit, die einen Hüterauftrag bekommt (oder ihn sich selbst auferlegt), zum anderen die Idee einer religiösen Verklärung nuklear verseuchter Orte oder der Mechanismen, die zur Verseuchung geführt haben oder führen können. In der Welt von *Fallout* existieren mehrere Fraktionen, deren unterschiedliche, oft dramaturgisch zugespitzte Weltanschauungen in den meisten Spielen relevant für die spielbare Geschichte sind, und denen sich Spieler*innen gelegentlich sogar anschließen können. Vier Gruppen erfüllen dabei besonders die von Sebeok aufgestellte Beschreibung.

a) *Vault-Tec*: Da ist zum einen Vault-Tec, deren Mitglieder als einzige der drei Gruppen in den betrachteten Spielen allesamt ausgestorben sind und deren Erbe vor allem aus den in der Spielwelt verteilten »Vaults«, also unterirdischen Bunkeranlagen, besteht. Vault-Tec erhielt vor dem Atomkrieg den Regierungsauftrag, in massiven Untergrundbunkern im Fall der Fälle eine möglichst große Zahl von US-Bürger*innen zu retten. Jede*r *Fallout*-Protagonist*in außer dem Kurier in *New Vegas* startet als Bewohner einer dieser Vaults. Doch während Vault-Tec durchaus Menschen durch die atomare Apokalypse gerettet hat, dienen die meisten Vaults einem zusätzlichen Zweck: Fast alle sind Teil eines Forschungsprojekts, bei dem die Insassen unterschiedlichen Experimenten unterzogen werden. Die Hoffnung, damit Informationen über menschliches Verhalten, biologische Mutationen, Cryoschlaf und diverse andere Forschungsfelder zu erhalten, um damit nach der Apokalypse die USA wieder aufzubauen, hat sich in den *Fallout*-Spielen in ironischer Art nicht erfüllt, da Vault-Tec selbst nicht mehr existiert; diverse der Vault-Technologien und die Herleitung des Wissens, das Vault-Tec für die Zukunft präservierte, werden jedoch im Verlauf vieler Serientitel zu wichtigen Plot-Punkten. Die Vaults können in gewisser Weise als Hüter der Wissenschaften im *Fallout*-Universum betrachtet werden, da sie zum einen zivile Wissenschaftler*innen beschützten und zum anderen gerade Geisteswissenschaften wie die

45 Bastide & Fabbri, *Lebende Detektoren*, 87

Soziologie und die Psychologie besonderes Augenmerk in den Versuchsaufbauten innerhalb der Vaults erfuhren. So untersuchte beispielsweise Vault 21 direkt unter dem Strip in Las Vegas durch eine auf Glücksspiel basierende Gesellschaftsstruktur die Auswirkung von Glücksspiel auf die Psyche der Bewohner*innen⁴⁶.

b) *Die Enklave*: Hauptgegner in mehreren Handlungssträngen innerhalb der Reihe ist die sogenannte Enklave: Die Reste der legitimen US-Regierung, die in vereinzelt, insularen Grüppchen in Vaults oder Regierungsbunkern die Katastrophe überlebt haben. Dabei kann es sich um Minister, höhergestellte Militärs oder auch nur Regionalverwalter handeln, der Anspruch der Legitimität wird deswegen von rivalisierenden Fraktionen meist in Frage gestellt. Die Enklave sieht sich jedoch als Wächter der Ordnung und einzig wahre Regierung der Reste der USA, selbst dort, wo sich Gebiete in Selbstverwaltung eine neue Organisation aufgebaut haben wie Kalifornien in Form der New Californian Republic in *Fallout: New Vegas*. So ist Teil des Hauptplots in *Fallout 3* etwa die Bemühung der Enklave, einen möglichst mächtigen CPU-Präsidenten zu installieren, um das Ödland der Hauptstadt Washington D.C. unter ihre Kontrolle zu bekommen⁴⁷.

Als überlebende Regierungsorgane mit Wissen um die präapokalyptischen Gesellschaftsstrukturen und Zugriff auf verbliebene Technologie wie Power Armor und Vertibird-Helikopter fügt sich die Enklave in Sebeoks Definition einer Atompriesterschaft gut ein. Sie kann als Beispiel dafür fungieren, wie Machtgier Einzelner oder die Überzeugung, autoritäre Gesellschaftsformen notfalls mit Gewalt etablieren zu wollen, den ›Schutzauftrag‹, den sich eine solche Priesterschaft selbst gibt, korrumpieren kann. Sie ist damit das Paradebeispiel der *Fallout*-Reihe für die von Bastide und Fabbri geäußerte Sorge, eine privilegierte Gruppe konservativer ›Gralshüter‹ könne ihr Wissen stattdessen dazu nutzen, die Macht zu ergreifen, indem »die Eingeweihten durch ihre Besonderheit zur Megalomanie getrieben werden oder daß [!] sie in Reaktion auf Zweifel anderer die Lagerstätten einsetzen, um ihre untergeordneten Brüder und Schwestern zu terrorisieren«⁴⁸. Einer der Hauptplotpunkte von *Fallout 3* zeigt genau diese Entwicklung anschaulich, wird dort doch die Enklave als rassistische, faschistische Autokratie gezeichnet: Sie will das Wasser von Washington D.C. mit der angepassten Variante eines Vorkriegs-

46 Fallout Wiki, *Vault 21*.

47 Fallout Wiki, *John Henry Eden*.

48 Bastide & Fabbri, *Lebende Detektoren*, 87.

virus verseuchen, die alle ›unreinen‹ Lebewesen, von mutierten Ghulen bis hin zu Menschen mit einem gewissen Schwellenwert an radioaktivem Material im Körper, töten soll.⁴⁹

c) *Brotherhood of Steel*: Die wohl ikonischste »Atompriesterschaft« im *Fallout*-Universum stellt die Brotherhood of Steel (BoS) dar. Sie besteht aus ehemaligen Offizieren und Soldaten des US-Militärs, die sich nach Öffnung der Vaults in der Postapokalypse unter der Führung von US-Militär-Kapitän Roger Maxson zusammengefunden haben, mit dem selbstaufgelegten Auftrag, alle gefährliche Technologie zu sammeln und zu hüten, damit eine solche Katastrophe nie wieder geschehen könne⁵⁰. Mit der Gründung der Bruderschaft geht auch die Nichtanerkennung der alten Ordnung der USA als Hüter der verbleibenden Zivilisation einher⁵¹, was die BoS regelmäßig in den Spielhandlungen in Konflikt mit der Enklave stellt.

Die Bruderschaft ist stark hierarchisch und autoritär geordnet und orientiert sich bis zum lateinischen Motto »Ad Victoriam« hin am Ordensrittersystem des europäischen Mittelalters: Dem Orden steht ein High Elder (anfangs Maxson) vor, dem mehrere Elders unterstehen, die wiederum über unterschiedlich ausgerichtete Unteroffiziere verfügen. In einem Audiotagebuch aus *Fallout 76* erklärt Maxson die doppelte Idee hinter der scheinbar archaischen Gesellschaftsordnung: die Loslösung von der gescheiterten Idee der USA sowie die Motivation seiner Truppen durch eine neue, sinnstiftende Mythologie:

»Words have power [...]. They build identity. They take on a meaning if you keep using them, even if it didn't exist to begin with. It was the Knights and Scribes after the fall of Rome that protected what was left of Western civilization. So we are the new Knights and our role is similar. But we'll need more than names. We'll need new traditions, our own, well, mythology. Something people can believe to their core. [...]

What else can I do? Declare myself President? Make you a Senator? Look around. Something's killing us more than the rads and freaks out there. Depression. People have lost everyone. Every goddam soul. Wives, kids, loved ones, heck even

49 Fallout Wiki, *Take it Back!*

50 Fallout Wiki, *Roger Maxson*.

51 Fallout Wiki, *Brotherhood of Steel*.

the mailman. We need to replace it with something otherwise people's souls will wither. We'll be little more than walking dead men.«⁵²

Die damit begründete Selbstmythologisierung nach außen und innen passt zu Sebeoks Hinweis auf die möglicherweise notwendige Etablierung künstlicher Mythen und neuer Religionen oder Rituale. Tatsächlich schafft die BoS in gewisser Weise genau das, was Sebeok durch die Etablierung einer Atompriesterschaft zu erreichen versuchte, nämlich Zivilist*innen von Atommüllendlagern oder Militärbasen fernzuhalten. Denn die BoS sammelt zum einen systematisch schweres Gerät ein, mit dem man in eine solche Struktur einbrechen könnte, und versiegelt sie in eigenen Bunkern, und etabliert zum anderen eigene Basen auf militärisch relevanten Punkten, oftmals alten Bunkern oder Militärbasen, sodass sich die Bevölkerung der diversen *Fallout*-Ödlande nicht mehr in deren Nähe traut. Obwohl die BoS in den *Fallout*-Titeln meist in ambivalenteren Tönen gezeichnet ist als die quasi-faschistische Enklave, fällt Bastides und Fabbri Sorge einer Megalomanie der Privilegierten auch hier auf fruchtbaren Boden. So kann die Spieler*innen-Figur etwa im *Fallout-3*-Add-on *Broken Steel* frei darüber entscheiden, einen von mehreren Orten via Orbitalschlag dauerhaft zu vernichten – darunter auch zivile Ziele⁵³. Das Add-on *Steel Dawn* von *Fallout 76* zeichnet die Bruderschaft in noch ambivalenterem Licht: Das Appalachen-Kapitel der BoS leidet hier unter den Folgen einer schwerwiegenden Entscheidung: Es hatte im Vorfeld der spielbaren Handlung entgegen den Befehlen der Elders experimentelle Raketenwerfer an Siedler verteilt, die die Bruderschaft ursprünglich eigentlich wegschließen wollte. Als die Siedler aufgegeben worden waren, fielen die Waffen in die Hände von Raidern, die damit eine dauerhafte militärische Präsenz in West Virginia etablierten: Die Missachtung der Befehlskette und ihre Folgen führen im Verlauf des Add-ons dazu, dass sich die Bruderschaft in mehrere Fraktionen aufspaltet, die jeweils unterschiedliche Visionen über den Umgang mit Zivilist*innen durchsetzen wollen, notfalls mit militärischen Mitteln⁵⁴. Die unkontrollierte Durchsetzung des Recht des Stärkeren unter dem Deckmantel einer selbstauferlegten Schutzfunktion für die Gesellschaft haben bereits Bastide und Fabbri in

52 Bethesda, *Fallout 76*, zitiert nach Fallout Wiki, *Audiolog: About the Brotherhood*.

53 Fallout Wiki, *Who Dares Wins*.

54 Fallout Wiki, *Steel Dawn*.

ihrer Kritik an der Idee einer Atompriesterschaft bündig vorhergesehen, und das in zum Motto der Bruderschaft passendem Latein: »Quis custodiet ipsos custodes?«⁵⁵ – wer bewacht die Wächter?

d) *Children of Atom*: Die Church of the Children of Atom, innerhalb der Spiele meist Children of Atom oder Atomites gekürzt, sind in vielerlei Hinsicht das Gegenstück zu Vault-Tec, der Enklave und der Brotherhood of Steel, und der Brückenschlag zu Sebeoks Theorien bringt hier die wohl satirisch am stärksten überzeichnete Version einer Atompriesterschaft unter den vieren zutage. Anders als die drei zuvor besprochenen Zirkel gehen die Children of Atom als Gruppierung weder direkt aus Gruppen der Vorkriegs-*Fallout*-Welt hervor noch bilden sie sich aus Hinterbliebenen einer zerbrochenen Vorkriegsentität. Auf sie kann daher auch als einzige der vier Gruppen die von Bastide & Fabbri beschriebene konservative Privilegierung als »happy few«⁵⁶ keine Anwendung finden. Die Children of Atom sind zudem keine Technologie- oder Regierungsorganisation, sondern eine religiöse, die aus der Zerstörung der Welt durch nuklearen Fallout das sprichwörtlich Beste gemacht hat: einen Gott. Die Atomiten verehren Nuklearwaffen, ihre Detonationen, die daraus entstandenen Atompilze und die freigesetzte Strahlung⁵⁷. Kerndogma ist, dass durch die Strahlung nicht nur Zerstörung kommt, sondern auch neue Lebensformen und Welten geschaffen werden. Die Bewegung ist dezentralisiert und folgt jeweils eigenen, losen Interpretationen dieses Dogmas, was zu unterschiedlichen Ausprägungen in den verschiedenen *Fallout*-Titel führt. Das berühmteste Vorkommen der Sekte ist wohl in *Fallout 3* zu finden, wo Atomiten die Stadt Megaton um eine ungezündete Bombe gegründet haben, diese anbeten und um ihre Explosion bitten⁵⁸. In *Fallout 4* siedeln die Atomiten im Einschlagkrater eines atombetriebenen Passagierflugzeugs, das sie als heilig erachten, sowie in den Ruinen eines Leuchtturms, der zur Pilgerstation für Gläubige auf dem Weg zum Krater umfunktioniert wurde⁵⁹.

Die religiöse Verklärung der Atomiten kehrt in ihrer Ermutigung zur Annäherung an radioaktive Gefahren den von Sebeok gesetzten Zweck einer Atom-

55 Bastide & Fabbri, *Lebende Detektoren*, 87.

56 Bastide & Fabbri, *Lebende Detektoren*, 87.

57 Fallout Wiki, *Church of the Children of the Atom*.

58 Fallout Wiki, *Megaton*.

59 Fallout Wiki, *Crater House*; Fallout Wiki, *Kingsport Lighthouse*.

priesterschaft auf den Kopf. Ironischerweise, da ausgerechnet die Atomiten als Glaubensgemeinschaft dem Wortsinn von Sebeoks Kompositum am ehesten entsprechen. Als dezentrale, weitgehend führerlose Bewegung sind die Atomiten jedoch von der inhaltlichen Aufgabenstellung Sebeoks, als anleitende Gruppe für ihre Umwelt zu agieren, von den vier betrachteten Gruppen hier am weitesten entfernt. Dennoch bilden die Children einen geeigneten Anknüpfungspunkt für die Offenlegung atomsemiotischer Gedanken in *Fallout*. Denn die Atomiten möchten die Strahlung in sich aufnehmen und durch Mutation zu Glowing Ones⁶⁰, grün leuchtenden radioaktiven Ghulen werden, einer Lebensform, die dem im nächsten Abschnitt beschriebenen Ansatz biologischer Warnung vor nuklear verseuchten Orten beeindruckend nahekommt.

3.3 Biologische Codes und Strahlenkatzen

Die zum Zeitpunkt des Verfassens wohl mit Abstand am meisten nach literarischer Zukunftsmusik anmutende Möglichkeit der Warnung, die aus dem Expert*innen-Gremium der HITF entstand, wurde passenderweise in Teilen von einem Science-Fiction-Autor vorgeschlagen. Stanislaw Lem⁶¹ stellt einen »kreisförmige[n] Selbsterneuerungsprozeß« in Aussicht, der auf biologischer Ebene funktioniert. Konkret: die Codierung der Warnbotschaft in DNA, sodass sie über biologische Fortpflanzungsprozesse bis in die ferne Zukunft getragen wird. Die Warnung in Form von kodierten Basenpaaren könnten von Wissenschaftler*innen der Zukunft dann ausgelesen werden, wenn sie die kodierten Lebewesen im Umfeld der Lagerstätte untersuchten. Dazu, so Lem, brauche es außerdem eine Art »Vorwort« auf dem Genstrang, das die Kodierung der eigentlichen Nachricht in Form mathematischer Formeln ausdrückt, die auch in 10.000 Jahren entweder noch gelten oder, selbst wenn die Wissenschaft der Mathematik durch Zivilisationskollapse der Vergessenheit anheimgefallen wäre, bei Wiederentdeckung der Naturgesetze und mathematischer Kenntnisse sozusagen neu dechiffrierbar würde.

60 Fallout Wiki, *Feral Ghoul* (Fallout 4), *Glowing One*.

61 Lem, *Mathematische Kodierung*, 80.

Ebenfalls biologisch reproduziert, doch ohne DNA-Dekodierung sichtbar schlugen Bastide und Fabbri⁶² eine »zoosemiotische« Lösung vor: Einen »lebenden Strahlendetektor«. Ein Tier, das genetisch so verändert würde, dass es auf die Anwesenheit radioaktiver Strahlung mit deutlich wahrnehmbarer, vermutlich visuell sichtbarer Veränderung reagiert. Als Trägertier schlugen Bastide und Fabbri Katzen vor, da diese als seit der Zeit des alten Ägyptens domestiziertes Tier mit verhältnismäßig hoher Wahrscheinlichkeit wohl auch noch in 10.000 Jahren in Menschnähe zu finden sein könnten⁶³.

Bastide und Fabbri dachten bei diesen »Strahlenkatzen« (oder auf französisch besonders wohlklingend benannten ›radiochatte‹) nicht an wortwörtlich strahlendes, womöglich grün werdendes Fell, sondern an Flecken und Male auf der Haut, wie sie in Form des Gendefekts *Xeroderma pigmentosum*⁶⁴ tatsächlich existieren und durch Gen-Splicing möglicherweise bewusst gezüchtet werden könnten.

Eingeführt in *Fallout 4* nimmt die Spielereihe für eine ähnliche Idee einen deutlich wörtlicheren Zugang: Besonders stark mit der Strahlung in Kontakt gekommene Lebewesen beginnen hier wahrlich grün zu glühen. Glowing Ones⁶⁵ können je nach Spiel in vielen Spezies vorkommen, begegnen Spieler*innen jedoch meist in Form besonders mächtiger wilder Ghule, also mutierten, nicht mehr vernunftbegabten Menschen. Genau diese Glowing Ones sind Anbetungsobjekte der Children of Atom: für Menschen erreichbare Endzustände, die in der Religion der Atomiten erstrebenswert werden. Glowing Ones entstehen an besonders stark verseuchten Orten und sammeln meist Rudel weniger verstrahlter Ghule um sich, da sie dermaßen viel Radioaktivität ausstrahlen, dass sie ihnen begegnende Menschen zu Ghulen machen – ein Prozess, der Spieler*innen auch bei fortwährendem Kontakt mit Glowing Ones allerdings nicht passieren kann und der auch in keinem *Fallout*-Titel bisher explizit sichtbar war. Glowing Ones werden in der Spielereihe oft als Minibosse eingesetzt und dienen narrativ als Marker von besonders radioaktiven Orten wie Lagerstätten, Atomkraftwerken oder nuklearen Kratern. Zur Warnung, wie von Bastide und Fabbri vorgesehen, taugen sie allerdings nicht: Sie sind zu gefährlich für andauernden Kontakt mit

62 Bastide & Fabbri, *Lebende Detektoren*, 88.

63 Bastide & Fabbri, *Lebende Detektoren*, 89.

64 Bastide & Fabbri, *Lebende Detektoren*, 89; MedlinePlus, *Xeroderma pigmentosum*, 1990.

65 Fallout Wiki, *Feral Ghoul* (Fallout 4), *Glowing One*.

Menschen und müssen überhaupt erst zu viel Strahlung absorbieren, um über das Stadium eines Ghuls hinaus zu den grün glühenden Leuchttürmen zu werden, die man auch von Weitem als Warnsignal wahrnehmen könnte.

4. Abschließende Gedanken

Abschließend erneut die Frage zu stellen, ob die *Fallout*-Reihe unter Schirmherrschaft von Bethesda bewusst Diskussionspunkte der von der Human Interference Task Force gesetzten Atomsemiotik behandelt, ist wohl müßig. Zu sehr ist die Atomsemiotik einerseits Nischenthema selbst ihres eigenen wissenschaftlichen Umfelds, wurden doch die Vorschläge der HITF nie konkret umgesetzt – auch wenn sich atomsemiotische Grundgedanken beispielsweise in mehrsprachiger, durch Symbole und Bilder ergänzter Beschilderungen heute wohl an fast allen militärischen Orten weltweit zeigen. Zu sehr ist die Atomsemiotik aber andererseits auch tief ins kulturelle Bewusstsein verankert, das sich zu Zeiten des Kalten Krieges und darüber hinaus im Hinblick auf die Gefahren atomarer Vernichtung und die Notwendigkeit langfristiger Lagerlösungen gebildet hat. Es gibt keine Atomnutzung ohne Atomsemiotik, und dementsprechend auch keine ›retrofuturistisch nostalgische, ironisch distanzierte‹ (um Pluschkovits' einleitendes Zitat noch einmal aufzugreifen) Satire eines fiktiven Atomzeitalters wie das in *Fallout*.

Wie auch immer wir in 10.000 Jahren jedoch tatsächlich mit Atommüll verfahren, welche Warn- und Speichermöglichkeiten wir auch nutzen mögen: Dass Endlager und Raketensilos auf irgendeine Art warnend und/oder verbotend markiert sind, das steht auch heute außer Frage, ob wir uns dessen als Atomsemiotik bewusst sind oder nicht.

Und vielleicht wird auch *Fallout* in seiner Existenz als Kunst- und Kulturgut Videospiele irgendwann einmal einen Beitrag dazu leisten, vor der Gefahr atomarer Verseuchung zu warnen. Angenommen, die globale Videospieleindustrie löst ihre aktuell desaströse Archivierungssituation⁶⁶ und die in 10.000 Jahren vorhandene Technologie ist in der Lage, Videospiele aus dem 20. Jahrhundert zu starten, könnte die künstlerische, spielerische Auseinandersetzung mit dem Thema in all seiner ironischen Überzeichnung auch in einer zukünftigen Gesellschaft

66 VGHF, *87% Missing: the Disappearance of Classic Video Games*.

Aufmerksamkeit für ein bis dahin möglicherweise vergessenes Problem schaffen. Und mit etwas Glück ist dann zusätzlich auch dieser Sammelband noch erhältlich und lesbar.

Werkverzeichnis

Spiele

Fallout 3 (Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks, 2008).

Fallout 4 (Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks, 2015).

Fallout 76 (Bethesda Game Studios, Bethesda Game Studios Austin, Bethesda Studios Montréal Inc/Bethesda Softworks, 2018-dato).

Fallout: New Vegas (Obsidian Entertainment/Bethesda Softworks, 2010).

Literaturverzeichnis

Alle Links zuletzt aufgerufen und kontrolliert am 05.02.2024.

Bastide, Françoise & Fabbri, Paolo. 1990. »Lebende Detektoren und Komplementäre Zeichen: Strahlenkatze, brechendes Auge und Atomsirene«. In: *Warnungen an die Ferne Zukunft*. Hrg. von. Posner, Roland. Raben: München.

Beauchamp, Scott. »How to Send a Message 1,000 Years to the Future«. *The Atlantic*. 24.02.2015. <<https://www.theatlantic.com/technology/archive/2015/02/how-to-send-a-message-1000-years-to-the-future/385720/>>

Benjamin, Walter. *The Origin of German Tragic Drama*. Trans.: John Osborne. London: Verso, 1998 [1928].

Elder, Robert K. & Gabel, J.C. *The Doomsday Clock at 75*. Los Angeles: Hat & Beard Press. 2022.

Fabbri, Paolo. 2015. »Human Interference Task Force«. paolofabbri.it. <https://www.paolofabbri.it/recensioni-e-commenti/human_interference_task_force/>

Fallout Wiki. »About the Brotherhood«. Transkript aus Bethesda, *Fallout 76*. Fandom. o.J. <https://fallout.fandom.com/wiki/About_the_Brotherhood>

Fallout Wiki. »Church of the Children of Atom«. Fandom. o.J. <https://fallout.fandom.com/wiki/Church_of_the_Children_of_Atom>

Fallout Wiki. »Crater House«. Fandom. o.J. <https://fallout.fandom.com/wiki/Crater_house>

Fallout Wiki. »Feral Ghoul (Fallout 4), Glowing One«. Fandom. o.J. <[https://fallout.fandom.com/wiki/Feral_ghoul_\(Fallout_4\)#Glowing_one](https://fallout.fandom.com/wiki/Feral_ghoul_(Fallout_4)#Glowing_one)>

- Fallout Wiki. »John Henry Eden«. Fandom. o.J. <https://fallout.fandom.com/wiki/John_Henry_Eden>
- Fallout Wiki. »Kingsport Lighthouse«. Fandom. o.J. <https://fallout.fandom.com/wiki/Kingsport_Lighthouse>
- Fallout Wiki. »Liberator«. Fandom. o.J. <<https://fallout.fandom.com/wiki/Liberator>>
- Fallout Wiki. »Liberty Reprimed«. Fandom. o.J. <https://fallout.fandom.com/wiki/Liberty_Reprimed>
- Fallout Wiki. »Megaton«. Fandom. o.J. <<https://fallout.fandom.com/wiki/Megaton>>
- Fallout Wiki. »Mr. RADical«. Fandom. o.J. <https://fallout.fandom.com/wiki/Mr_RADical>
- Fallout Wiki. »Red Rocket«. Fandom. o.J. <https://fallout.fandom.com/wiki/Red_Rocket>
- Fallout Wiki. »Roger Maxson«. Fandom. o.J. <https://fallout.fandom.com/wiki/John_Henry_Eden>
- Fallout Wiki. »Steel Dawn«. Fandom. o.J. <https://fallout.fandom.com/wiki/Steel_Dawn>
- Fallout Wiki. »Take it Back!«. Fandom. o.J. <https://fallout.fandom.com/wiki/Take_it_Back!>
- Fallout Wiki. »Vault 21«. Fandom. o.J. <https://fallout.fandom.com/wiki/Vault_21>
- Fallout Wiki. »Yucca Mountain«. Fandom. o.J. <https://fallout.fandom.com/wiki/Yucca_Mountain>
- Fallout Wiki. »Who Dares Wins«. Fandom. o.J. <https://fallout.fandom.com/wiki/Who_Dares_Wins>
- Förster, Andreas. »Achtung, da strahl was«. *Fluter*. 23.09.2016. <<https://www.fluter.de/wie-sollen-Endlager-gekennzeichnet-werden>>
- Gast, Robert (I). »Ein Warnschild ohne Halbwertszeit«. *Spektrum der Wissenschaft*. 21.08.2012. <<https://www.spektrum.de/news/ein-warnschild-ohne-halbwertszeit/1160215>>
- Gast, Robert (II). »Achtung Atommüll, bitte nicht ausbuddeln!«. *Zeit, Zeit Online* sowie *Zeit Wissen*. 2012. <<https://www.zeit.de/wissen/umwelt/2012-08/atommuell-atomsemiotik>>
- Gerste, Ronald D. »Ein großer Schritt für die Menschheit«. *Damals – Das Magazin für Geschichte*. 7–2019: 10–13.
- Lem, Stanislaw. 1990. »Mathematische Kodierung auf lebendem Trägermaterial«. In: *Warnungen an die Ferne Zukunft*. Hrg. von. Posner, Roland. Raben: München.
- MedlinePlus. o.J. »Xeroderma pigmentosum«. National Library of Medicine of the US. <<https://medlineplus.gov/genetics/condition/xeroderma-pigmentosum/>>
- Oberhaus, Daniel. »Radioactive Cats and Nuclear Priests: How to Warn the Future About Toxic Waste«. *Vice*. 04.05.2017. <<https://www.vice.com/en/article/9aey95/radioactive-cats-and-nuclear-priests-how-to-warn-the-future-about-toxic-waste>>

- Pluschkovits, Markus. 2020. »Atom Bombs, Synths, and the Red Scare: American Ideologies in *Fallout 4*«. *Academia*. <https://www.academia.edu/62458239/Atom_Bombs_Synths_and_the_Red_Scare_American_Ideologies_in_Fallout_4>
- Posner, Roland (I). 1990. »Atommüll als Kommunikationsproblem«. In: *Warnungen an die Ferne Zukunft*. Hrg. von. Posner, Roland. Raben: München.
- Posner, Roland (II). 1990. »Mitteilungen an die Ferne Zukunft«. In: *Warnungen an die Ferne Zukunft*. Hrg. von. Posner, Roland. Raben: München.
- Rubin, Gabriel T. 14.05.2021. »Escape From Yucca Mountain: Biden Administration Promises Progress on Nuclear Waste«. *The Wall Street Journal*. <<https://www.wsj.com/articles/escape-from-yucca-mountain-biden-administration-promises-progress-on-nuclear-waste-11620984602>>
- Sebeok, Thomas. 1984. »Communication Measures to Bridge Ten Millennia«. *osti.gov*. <<https://www.osti.gov/servlets/purl/6705990>>
- Sebeok, Thomas. 1990. »Die Büchse der Pandora und ihre Sicherung. Ein Relaisystem in der Obhut einer Atompriesterschaft«. In: *Warnungen an die Ferne Zukunft*. Hrg. von. Posner, Roland. Raben: München.
- Smith, Tom W. 1988. »A Report: Nuclear Anxiety«. In: *The Public Opinion Quarterly*. Vol. 52, No. 4, S. 557–575.
- United States Department of Energy (UDoE). 1984. »Reducing the Likelihood of Future Human Activities That Could Affect Geologic High-level Waste Repositories«. *osti.gov*. <<https://www.osti.gov/servlets/purl/6799619>>
- United States Environmental Protection Agency (EPA). »What is the Yucca Mountain repository?«. *epa.gov*. <<https://www.epa.gov/radiation/what-yucca-mountain-repository>>
- Voigt, Vilmos. 1990. »Konzentrisch angeordnete Warntafeln in zunehmend neueren Sprachformen.« In: *Warnungen an die Ferne Zukunft*. Hrg. von. Posner, Roland. Raben: München.
- Video Game History Foundation (VGHF). 2023. »87% Missing: the Disappearance of Classic Video Games«. *Gamehistory.org*. <<https://gamehistory.org/87percent/>>

Kurzbiografie

Pascal Marc Wagner ist kognitiver und kultureller Linguist (M.A.), Anglist und Rechtswissenschaftler (B.A.). Auf seiner Webseite languageatplay.de und als Autor und Herausgeber von Game-Studies-Büchern, zuletzt *#GameStudies: 20 Jahre Forschungsfantasie* im Büchner-Verlag, forscht er an der Schnittstelle von Sprachwissenschaft und Videospielen. Er arbeitet als Fachjournalist für das deutsche B2B-Magazin *GamesMarkt* für die Gamingbranche.

War & the Wasteland Blues: Krise und Identität in *Fallout 4*¹

MARIE-LUISE MEIER

1. Im Westen nichts Neues: Von Krisen und Apokalypsen

»We're gonna be okay«, flüstert der Hauptcharakter in *Fallout 4*, dem 2015 erschienenen Action-Rollenspiel des Entwicklerstudios Bethesda, als die Atom-bombe detoniert.

Wer das Spiel kennt, weiß, dass der Hauptcharakter in der Tat unbeschadet aus seinem zweihundertzehnjährigen Kälteschlaf in Vault 111 erwacht – im Gegensatz zu seiner Familie. Der nukleare Holocaust, der das Ende des *Great War* markiert, einer Auseinandersetzung zwischen den Vereinigten Staaten und China, hat die Welt neu geformt: Aus einer retrofuturistischen Utopie, in der der Krieg als krisenhafter Subtext mitschwingt, ist ein postapokalyptisches Niemandsland geworden, in dem Bandit*innen, Monster und außer Kontrolle geratene Technik das Recht des oder der Stärkeren einfordern. Das Wirtschaftssystem wurde durch einen florierenden Kronkorkenhandel ersetzt und örtliche Warlords verhindern eine zentrale Regierung.

»Post-apocalyptic settings are quite the rage in our post-millennial age of ecological, financial and political crisis«², beschreibt Kemmer bereits 2014 die Verbindung zwischen Krise und Apokalypse in Medien. Dieser Trend hat sich fortgesetzt, was nicht zuletzt an dem anhaltenden Krisenzustand unserer Gesellschaft liegt. Die Apokalypse fungiert dabei als Endpunkt der Krise, als *Tabula rasa*, und

1 Diese Arbeit wurde unterstützt durch den Estonian Research Council grant (PRG934) /This work was supported by the Estonian Research Council grant (PRG934).

2 Mattias Kemmer, »The Politics of Post-Apocalypse: Interactivity, Narrative Framing and Ethics in *Fallout 3*«, in *Politics in Fantasy Media. Essays on Ideology and Gender in Fiction, Film, Television and Games*, Hg. Gerold Sedlmayr und Nicole Waller (Jefferson, NC: McFarland, 2014), S. 97.

sei, so Whitehead, eine Form der Moralphysik samt Etablierung einer neuen Ordnung.³ Und darin findet sich das erste Paradoxon: Die Apokalypse markiert einen *Endpunkt* der Krise, doch statt zum Abspannen zu blenden, stehen postapokalyptische Narrative und Krisen zyklisch zueinander. Die Postapokalypse stellt in Medien die Frage danach, welche neuen Krisen nun bewältigt werden müssen, um unter den veränderten Umständen leben zu können.⁴

Dieses Kapitel will den Zusammenhang zwischen Krise und Postapokalypse in *Fallout 4* aufzeigen, beginnend mit einer kurzen begriffsgeschichtlichen Einführung des Krisenbegriffes. Da die Arten von Krise vermischt sind⁵, werden sie innerhalb von Begriffen wie *Nostalgie* und *Identität* behandelt. Dabei soll erst die offensichtliche Krise, die Krise der Gegenwart, der neuen Welt und der Wastelands, aufgezeigt werden, mitsamt der ökologischen Krise und ihren Monstern als Spiegel einer gescheiterten Neuordnung. Danach widmet sich das Kapitel der Krise, die aus der Vergangenheit geholt wurde: der Krise der Männlichkeit zwischen Nostalgie, Militarismus und dem postapokalyptischen Zerrbild aus Kapitalismus und Kommunismus. Dabei soll auch die Frage gestellt werden, ob sich die Krisen in *Fallout 4* überhaupt mit den Werkzeugen, die das Spiel der Spieler*in und dem Hauptcharakter gibt, lösen lassen.

Neben der narrativen Ebene und den begriffsgeschichtlichen Dimensionen von Krise sollen vor allen Dingen ludische Parameter des Spiels Beachtung finden, darunter die *hard-coded skills* der Charaktere⁶, die intradiegetischen Spielziele⁷,

3 Colson Whitehead, *Zone One* (London: Vintage, 2011), 124.

4 Barbara Gurr, »Introduction: After the World Ends, Again«, in *Race, Gender, and Sexuality in Post-Apocalyptic TV and Film*, Hg. Barbara Gurr (Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2015), 1–2.

5 Graf und Jarausch identifizieren die internationale, politische, ökonomische, gesellschaftliche und kulturelle Krise als Arten der Krise. Diese treten jedoch nie separat auf. (Rüdiger Graf und Konrad H. Jarausch, »Crisis« in *Contemporary History and Historiography*«, Docupedia-Zeitgeschichte, 27. März 2017.)

6 Gemeint ist zum Beispiel die inhärente und unveränderliche Fähigkeit des Hauptcharakters und deren Begleiter*innen, zu kämpfen, sowie die Auswahl an Skills, die im *skill tree* hinterlegt sind.

7 Brenda Brathwaite und Ian Schreiber, *Challenges for Game Designers* (Boston: Charles River Media, 2008).

die essentiell sind, um die ideologischen Dimensionen eines digitalen Spiels zu erfassen, sowie die daraus resultierende prozedurale Rhetorik.⁸

2. Krise als Dauerwerbeprogramm

Wir leben in einem Zeitalter der Krisen, so scheint es: Es vergeht kein Tag, ohne dass wir auf die andauernde *Klimakrise* hingewiesen werden, auf eine *Bildungskrise* oder sogar auf eine *Wertekrise*. Krisen sind in den geschichtlichen Aufzeichnungen seit dem 20. Jahrhundert ein Dauerthema.⁹ Dabei macht die Vagheit des Konzepts jenes besonders attraktiv, da es universell anwendbar ist. Zum Thema Krisen in Videospielen sind in den letzten Jahren vermehrt Aufsätze erschienen. Diese widmen sich dem Thema vor allen Dingen aus der Perspektive des Ecocriticism¹⁰ oder der (Post-)Apokalypse. Dabei wird selten auf das Konzept der Krise selbst eingegangen.

Krise entspringt dem griechischen Wort *κρίσις*, das Urteil, Wendepunkt, Auswahl oder Entscheidung bedeuten kann, jedoch ebenso Streit.¹¹ Laut Koselleck umfasst die Bedeutung dabei sowohl eine *objektive Krise* als auch eine *subjektive Kritik* an etwas¹², weshalb er betont, dass die Wahrnehmung einer Krise stets eng an die subjektiv-menschliche Wahrnehmung geknüpft ist.¹³ Bauman und Bordononi stellen dabei heraus, dass der Term weiterhin dazu genutzt wird – vor allen Dingen im ökonomischen Sektor – um eine Krise zu entpersonalisieren und das Individuum von jeglicher Verantwortung freizusprechen.¹⁴

Im heutigen Sprachgebrauch schwingen die diagnostischen und prognostischen Eigenschaften des Wortes *Krise* mit. So wird hier zum einen ein Transformationspro-

8 Ian Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames* (Cambridge: MIT Press, 2007).

9 Graf und Jarausch, »Crisis« in Contemporary History and Historiography«.

10 So hat beispielsweise Paidia 2018 die Sonderausgabe »Repräsentationen und Funktionen von Umwelt in Computerspielen« herausgebracht und die Spiel|Formen 2023 eine Sonderausgabe zu Krisen.

11 Zygmunt Bauman und Carlo Bordononi, *State of Crisis* (Cambridge: Polity Press, 2014), 1.

12 Reinhart Koselleck, »Krise«, in *Geschichtliche Grundbegriffe Vol. 3*, Hg. Otto Brunner, Werner Conze und Reinhart Koselleck (Stuttgart: Klett, 1984).

13 Graf und Jarausch, »Crisis« in Contemporary History and Historiography«.

14 Bauman und Bordononi, »State of Crisis«, 2; Formulierungen wie »blamed on the crisis« sind dabei typisch.

zess beschrieben, bei dem Zustand 1 (instabil) in Zustand 2 (stabil) überführt wird, was generell als schmerzhaft, jedoch notwendig wahrgenommen wird.¹⁵ Weiterhin wird eine Situation jedoch in ihrer Komplexität reduziert und davon ausgegangen, dass »two alternative and mutually exclusive states of the future«¹⁶ existieren, von denen eine als klar positiv und die andere als klar negativ markiert ist.¹⁷ Dies untermauert die unterbewusste Annahme, dass Geschichte stets voranschreite und die Störungen notwendig für den Fortschritt seien¹⁸, was wiederum der Manipulation der öffentlichen Wahrnehmung in Krisensituationen dient und der Legitimierung von Krisenmaßnahmen. Im binären Krisennarrativ ist die Krise ein Wendepunkt – und das Wort Narrativ ist hier nicht zufällig gewählt, da die Krise in Geschichten allgegenwärtig ist, denn Konflikte sind interessanter als Stabilität. So ist die Krise, auch die Identitätskrise¹⁹, ein essentieller Bestandteil von Campbells Heldensaga²⁰, die dem Helden erst den Anreiz gibt, an der Situation zu wachsen.²¹

Da der Krisenbegriff jedoch stark ideologisch aufgeladen ist²², wird zurecht darauf verwiesen, dass es sich um einen Kampfbegriff handelt.²³ »The term offers

15 Bauman und Bordonni, »State of Crisis«, 2.

16 Reinhart Koselleck, »Some Questions Concerning the Conceptual History of ›Crisis‹« in *Culture and Crisis, The Case of Germany and Sweden*, Hg. Nina Witoszek und Lars Tragardh (Oxford, NY: Berghahn, 2003).

17 Rüdiger Graf und Moritz Föllmer, »The Culture of ›Crisis‹ in the Weimar Republic«, *Thesis Eleven* 111, Nr. 1 (2012).

18 Lutz Raphael, »Gescheiterte Krisen: Geschichtswissenschaftliche Krisensemantiken in Zeiten postmoderner Risikoerwartung und Fortschrittsskepsis«, in *Geschichte intellektuell: Theoriegeschichtliche Perspektiven*, Hg. Friedrich Wilhelm Graf, Edith Hanke und Barbara Pich (Tübingen: Mohr Siebeck, 2015).

19 Sally L. Archer und Jeremy A. Grey, »Identity Crisis«, in *International Encyclopedia of the Social Sciences Vol. 3*, Hg. William A. Darity (Detroit: Macmillan Reference USA, 2008).

20 Campbell, Joseph, *The Hero with a Thousand Faces*. New York: Pantheon Books, 1949.

21 Bauman und Bordonni, »State of Crisis«, 3.

22 Gerade so genannte *kulturelle Krisen* und *soziale Krisen* sind dabei oft gesellschaftliche Konstrukte. So wird die Krise als strukturierende Narrative verwendet, wenn beispielsweise konservative Politiker*innen über Jugendkultur reden, sexuelle Selbstbestimmung, Feminismus oder Migration. »References to a crisis of culture generally signaled a conservative backlash that sought to affirm or reestablish an order that seemed to be in a process of erosion.« (Graf und Jarausch, »›Crisis‹ in Contemporary History and Historiography«.)

23 Gennaro Imbriano, »›Krise‹ und ›Pathogenese‹ in Reinhart Kosellecks Diagnose über die moderne Welt«, *Forum Interdisziplinäre Begriffsgeschichte* 2 (2013).

a narrative structure that reduces a complex world to a binary opposition and a temporal sequence of normalcy, disruption and return to stability.«²⁴

Letzteres ist zu hinterfragen: Bauman und Bordoni behaupten, dass die Krise niemals endemisch ist, sondern sich nur verändert. »The oldest feeling in the world that accompanies us through a reality marked by insecurity. We will have to get used to living with the crisis. Because the crisis is here to stay.«²⁵ *Fallout 4* bestätigt dieses Denken. Die erste Krise, der *Great War*, wird durch die denkbar einschneidendste Art, die nukleare Vernichtung der Welt, wie man sie kennt bzw. im *Fallout*-Universum imaginiert, aufgelöst.²⁶

Statt eines tatsächlichen Endes ist die postapokalyptische Welt des Spiels gezeichnet von

satirisch überzeichneten Darstellung diverser politischer, religiöser und kultureller Institutionen [...]. In der post-nuklearen Welt der Serie werden diverse konkrete reale Krisen, von der Bombardierung von Hiroshima über den Red Scare der 50er Jahre bis hin zur nationalistischen Mythenbildung referiert.²⁷

Die Handlung hat zwei Enden (*Nuclear Option* und *Nuclear Family*). Im Falle von *Nuclear Option* endet das Spiel mit einem erneuten *Fallout*, den der Hauptcharakter selbst herbeiführt. Danach lässt sich das Spiel jedoch fortführen, wodurch die folgende Struktur deutlich wird:

24 Uta Fenske, Walburga Hülk und Gregor Schuhen, *Die Krise als Erzählung. Transdisziplinäre Perspektiven auf ein Narrativ der Moderne* (Bielefeld: transcript, 2013), 7–8.

25 Bauman und Bordoni, »State of Crisis«, 6.

26 Dies passt zu Becks Definition der Risikogesellschaft, in der »die gesellschaftliche Produktion von Reichtum systematisch [...] mit der gesellschaftlichen Produktion von Risiken« einhergeht. Der prä-apokalyptische Zustand in *Fallout 4* wird als Wohlstandsutopie dargestellt, die durch den nuklearen Vernichtungsschlag als *pay off* des hintergründigen risikobehafteten Krisen- und Kriegszustands beendet wird (Ulrich Beck, *Risikogesellschaft. Auf dem Weg in eine andere Moderne* [Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1986], 25).

27 Aska Mayer, »Technologische Krisenerfahrung. Krisen im digitalen Spiel zwischen Bewältigungsstrategie und Metalepse«, *Spiel|Formen. Krisen 2*, Nr. 1 (2023): 152–153.

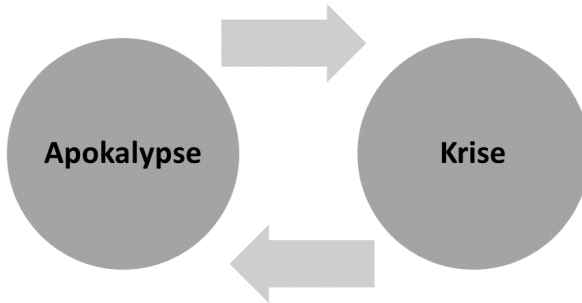


Abb. 1: Das zyklische Verhältnis von (Post-)Apokalypse und Krise.

In *Fallout 4* wird bereits der am wenigsten wünschenswerte Zustand durchgespielt. Grund dafür ist dabei in Film und Spiel – wie auch in *Fallout 4* – menschliche Kurzsichtigkeit.²⁸ Die Apokalypse ist nur eine Zwischenstation auf dem Weg zur Postapokalypse mit ihren Krisen. Dabei finden sich in der *Fallout*-Serie

Referenzen zur Entwicklung von Giftgas im 1. Weltkrieg, der nuklearen Bombardierung Japans und dem GAU von Chernobyl, sowie die damit zusammenhängende mediale Inszenierung der Katastrophe.²⁹

3. Glow up: Klima, Monster und der drohende Finger der Apokalypse

Die Apokalypse und die Krisennarrative scheinen gerade in zwei Punkten zu verschmelzen. Beide fordern ein striktes Feindbild und ein rigides dualistisches Denken³⁰, einen Kampf, der im Falle der Krise oft geistig geführt wird und das Über-

28 Ailise Bulfin, »Popular Culture and the ›New Human Condition‹: Catastrophe narratives and climate change«, *Global and Planetary Change* 156 (2017), 142.

29 Mayer, »Technologische Krisenerfahrung«, 153.

30 Hans Richard Brittnacher, »Apokalypse/Weltuntergang«, in *Phantastik: Ein interdisziplinäres Handbuch*, Hg. Hans Richard Brittnacher und Markus May (Stuttgart/Weimar: J. B. Metzler, 2013), 336.

leben behandelt und im Falle der Apokalypse körperlich ist³¹. Die ökologische Krise, eine Krise der Spielumgebung selbst und ihrer Einwohner, ist eine körperliche und eine geistige Krise zugleich. Sie ist zudem eine Krise der Gegenwart, da sie erst durch die Apokalypse entstanden sind. Die Postapokalypse als Setting ist stets ein Spiel zwischen Fülle und Defizienz³², die auf mehreren Ebenen sichtbar ist: Wo im Intro Überschwang durch den gefüllten Kühlschrank und die komfortable Lebenssituation mit den Androiden geschildert wurde, herrscht nun eine »karge Rest-Existenz«³³ mit klimatischen Extremen und Krieg. Die ökologische Katastrophe ist in der Tradition des amerikanischen Kinos von geopolitischen und militärischen Auseinandersetzungen geprägt³⁴, vom monströsen Zerrbild der Menschheit in Form des Zombies (hier Ghul genannt)³⁵, dem gesellschaftlichen Zerfall in korrupte Städte und den stets gefährdeten Siedlungen. Dabei ist es leicht, als Spieler*in Referenzpunkte zu finden: Nuklearsprengköpfe sind noch immer eine reale Gefahr und auch die ökologische Krise lässt sich in die Geröllwüste *Fallouts* lesen. Die Referenz zur realen Katastrophe (besser: zur *real möglichen* Katastrophe) ist somit das, was »die Differenzierung von Fakt und Fiktion aufhebt«³⁶. Dabei steht jedoch auch laut Mayer der Unterhaltungswert weiterhin im Vordergrund.³⁷

Das ganze Ausmaß der ökologischen Katastrophe zeigt sich in der *Glowing Sea*.³⁸ Auf der Suche nach dem Wissenschaftler gelangt der Hauptcharakter in die gefährlichste Region des Spiels mit den höchsten Strahlenwerten, die *Glowing Sea*, die von verbrannter Erde und radioaktiven Tümpeln sowie Ruinen geprägt ist.

31 Brittnacher, »Apokalypse/Weltuntergang«, 339.

32 Klaus Vondung. *Die Apokalypse in Deutschland* (München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 1988), 65.

33 Christian F. Hoffstadt, »Davon geht die Welt nicht unter: Mediale Vermittlung von Katastrophen zwischen Fiktionalität und Faktizität«, in *Abendländische Apokalypstik: Kompendium zur Genealogie der Endzeit*, Hg. Veronika Wiesner (Berlin: Akademie Verlag, 2013), 279.

34 Melissa F. Lavin, Brian M. Lowe, »Cops and Zombies. Hierarchy and Social Locations in *The Walking Dead*«, in *Race, Gender, and Sexuality in Post-Apocalyptic TV and Film*, Hg. Barbara Gurr (Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2015), 113.

35 Todd K. Platts, »Locating Zombies in the Sociology of Popular Culture«, *Sociology Compass* 7, Nr. 7 (2013): 551.

36 Nach Hoffstadt, »Davon geht die Welt nicht unter...«, 274.

37 Mayer, »Technologische Krisenerfahrung«, 150.

38 Erstmals eingeführt in der Quest *The Glowing Sea* in Akt 2.

Das Überleben auf diesem Teil der Welt wird von Spieler*innen oft als besondere Herausforderung wahrgenommen, weshalb im Internet unzählige separate Guides existieren, in denen beschrieben wird, wie diese extreme Gegend zu handhaben ist:³⁹ Der Raum selbst wird hier als antagonistische Kraft inszeniert.⁴⁰ Durch das Gameplay selbst erhöht sich der Schwierigkeitsgrad drastisch.⁴¹



Abb. 2: Die *Glowing Sea* und Strahlenschaden (eigener Screenshot).

Zwar gibt das Spiel eine Fülle an Möglichkeiten, diesen Ort zu überleben, doch die Krise ist hier kein Wendepunkt und führt auch nicht dazu, dass das menschliche Versagen, das für den Zustand der *Glowing Sea* verantwortlich ist, überdacht wird. Es gibt keine Option, den Schaden rückgängig zu machen. Die Krise wird als dauerhafter Zustand etabliert: Spieler*in und Hauptcharakter werden lediglich aufgefordert, mit ihr zu leben. Als Ground Zero der menschgemachten Hölle auf Erden wird die *Glowing Sea* somit zum unausweichlichen Symbol menschlichen Versagens.

Eine weitere Krise hierbei sind die Monster selbst. Die postapokalyptische Landschaft ist mitnichten leer, denn sie generiert mancherorts im Sekundentakt

³⁹ Zum Beispiel: <https://www.wikihow.com/Go-to-and-Survive-the-Glowing-Sea-in-Fallout-4>.

⁴⁰ Arno Görge, »Das Monströse«, *Gee* #72, Juli 2023, 72–74.

⁴¹ So erleidet der Charakter pro Sekunde 10 rads (Punkte radioaktiver Strahlung) und die Berührung mit einer Wasserfläche verursacht 20 rads pro Sekunde statt den üblichen 10. Guides empfehlen einen stabilen Vorrat an Items wie RadAway und Rad-X; das Tragen einer *power armor* oder eines Strahlenanzugs ist selbstverständlich (siehe Abb. 2).

neue Kontrahenten, die als eine »Kernkrise«⁴² der Serie gewertet werden können. Diese reichen von mutierten Tieren bis hin zu außer Kontrolle geratenen Robotern. Diese Monster sind Manifestationen und Reflektionen soziokultureller Krisen.⁴³ Auffällig viele der Monster sind aus Menschen erwachsen oder menschgemacht. So ist der Super Mutant eine Schöpfung des Instituts, einer technokratischen Geheimgesellschaft und Fraktion in *Fallout 4*, mit Hilfe des FEV (Forced Evolutionary Virus)⁴⁴ und Synths ebenfalls. Letztere wurden geschaffen, um die Menschen zu unterwandern⁴⁵ und spielen damit auf die Angst Amerikas während des Kalten Krieges an, von Agenten des Feindes unterlaufen zu werden.⁴⁶

Die Monster sind »too close to the borders of our [own] subjectivity for comfort«⁴⁷ und eine Erinnerung daran, dass die Krise Kategorien zerstört und verschoben hat. Es ist unmöglich, *Mensch* vom Monster und Monströsem zu trennen und im Falle der Synths, von denen viele ein Bewusstsein zu haben scheinen, das Subjekt zu definieren und. Der Mensch hat dadurch die Kontrolle über die

42 Mayer, »Technologische Krisenerfahrung«, 152.

43 Lawrence May, »Confronting Ecological Monstrosity: Contemporary Video Game Monsters and the Climate Crisis«, *M/C Journal* 24, Nr. 5 (2021), 1–2; dazu auch die Überlegungen von Cohen von Monstern als kulturelle Reflektion von Ängsten: Jeffrey Jerome Cohen, »Monster Culture (Seven Theses)«, in *Monster Theory: Reading Culture*, Hg. Jeffrey Jerome Cohen (Minneapolis: University of Minnesota Press, 1996).

44 Zu finden in den beiden Holotapes im FEV lab im Institut.

45 Der Ladebildschirm von *Fallout 4* sagt dazu: »Institute synths come in a variety of models, from the skeletal Gen 1 to the advanced Gen 3, which is indistinguishable from a human.«

46 Dieses Unterwanderungsnarrativ hat eine lange Tradition in der Popkultur (und ist als kritische Reflektion beispielsweise in *Westworld* oder *Ex Machina* zu finden). Dabei wird dies wahlweise als Referenz auf eine politische Unterwanderung verwendet, steht jedoch oftmals symbolisch für die Frage danach, was Menschsein bedeutet. So hat sich beispielsweise Donna Haraway ausführlich dem Cyborg als Metapher dafür gewidmet, was unsere biologische und soziale Existenz bestimmt (z.B. in *Primate Visions: Gender, Race, and Nature in the World of Modern Science*). Im Falle von *Fallout* ist beides der Fall. So sollen die Synths durchaus zur Unterwanderung genutzt werden, doch die Geschichten von Begleiter Nick Valentine und Begleiterin Curie, einem Synth und einem Roboter des Typs Miss Nanny, kreisen um Selbstbestimmtheit und die Frage der Menschlichkeit gegenüber dem Objekt- und Besitz-sein. Die persönliche Krise ist demnach oft mit der politischen und kapitalistischen verknüpft.

47 Steve Spittle, »›Did This Game Scare You? Because It Sure as Hell Scared Me!‹ F.E.A.R., the Abject and the Uncanny«, *Games and Culture* 6, Nr. 4 (2011): 314.

Natur verloren.⁴⁸ Während Umstände wie der Klimawandel für Spieler*innen paralysierend sind in ihrem Umfang⁴⁹, sind Monster als Manifestationen ein überwindbares Übel. Solche Gegner sind im User Interface durch rote Schrift gekennzeichnet und es eröffnet sich daher keine andere Interaktionsmöglichkeit, als sie zu bekämpfen und somit den traditionell campbellschen Heldenruhm zu erlangen. Es werden der Spieler*in auch hier Mittel gegeben, um mit der Krise zu leben, jedoch keines, um sie als solche aufzulösen.

Dass *Fallout 4* kulturelle Reflektion ablehnt und eher zur Reaktion einlädt, zeigt auch die – im wahrsten Sinne – technophobe Haltung, zu der die Spieler*in im Laufe des Spiels gezwungen wird. Technik wendet sich in den meisten Fällen gegen eine*n: Autos explodieren und fügen wegen des nuklearbetriebenen Kerns erheblichen Schaden zu, Synths sind häufige Gegner und die Kreationen der General Atomics International wenden sich überwiegend ebenfalls gegen die Spieler*in (zum Beispiel in Form des Roboters Mr. Gatsby). Mayer schreibt hierzu, dass sich

technologische Prozesse vom Sichtbaren ins Abstrakte [verlagern], in eine tiefe Komplexität, welche unfassbar wird. [...] Während Information in vorher unbekannter Fülle verfügbar wird, steigt gleichzeitig das Unverständnis und die Entfremdung von diesen technologischen Strukturen.⁵⁰

Es besteht keine Möglichkeit, Technologie zu studieren und zu nutzen, um der Krise entgegenzuwirken, da sie im Kern schon lebens- oder zumindest menschenfeindlich angelegt ist. Entsprechend ist lediglich die Instrumentalisierung in Form von Waffen oder Sprengsätzen möglich, welche weiterhin das Leben mit der Krise erleichtert, jedoch keine Lösung anbietet.

48 Isabel Pinedo, »Recreational Terror: Postmodern Elements of the Contemporary Horror Film«, *Journal of Film and Video* 48, Nr. 1 (1996): 17–18.

49 Renata Tyszczyk, »Cautionary Tales: The Sky Is Falling! The World Is Ending!«, in *Culture and Climate Change: Narratives*, Hg. Joe Smith, Renata Tyszczyk und Robert Butler (Cambridge: Shed, 2014), 47.

50 Mayer, »Technologische Krisenerfahrung«, 154.

4. Krise als Erbe der Vergangenheit, Nostalgie als Reaktion der Gegenwart: Männlichkeit und Geschichte

Die Krise der Männlichkeit in *Fallout 4* ist eine komplexe, die ebenso wie die politischen Krisen als nostalgisches Erbe der Vergangenheit zu werten ist: Sie ist also eine Krise aus der Vergangenheit. Während die Verfestigung problematischer Männlichkeitsbilder in der Serie⁵¹, ebenso wie *Fallout 4* als inhärent männliche Rachegeschichte, trotz der Wahl zwischen Charaktergeschlechtern, bereits in der Vergangenheit diskutiert wurde⁵², scheint es sinnvoll, dieses Männlichkeitsbild mit der politischen Krise des Spiels in Zusammenhang zu bringen. Die Serie ist für ihre retro-futuristische Ästhetik der 1950er Jahre bekannt.⁵³ Dadurch, dass die *Atomic Era* in *Fallout 4* die Jahrhunderte überdauert hat, finden sich Referenzen auf diese Epoche ebenso wie auf die nachfolgenden historischen Ereignisse, wenngleich in verzerrter Form: Der Kalte Krieg, der nie geendet hat, findet fortwährend Erwähnung und knüpft an das US-amerikanische kulturelle Gedächtnis an.⁵⁴

In *Fallout*, the United States won the race to put a man in space, emerged victorious in Vietnam, and saw no social upheaval in the late twentieth century. In *Fallout*, the Cold War lasted into the twenty-first century, the Soviet Union did not break up in 1991, and the People's Republic of China remained ideologically Communist and hostile to the United States. This state of affairs persisted until 2077, when the world's nuclear powers destroyed each other (and presumably most everything else, too) in a two-hour nuclear exchange called ›The Great War.‹⁵⁵

51 Marie-Luise Meier, »War Never Changes«. Gender Roles and the Transformative Potential of Role Reversal in Roleplay Games with Post-Apocalyptic Settings«, *Gamevironments* 16 (2022): 46–49.

52 Meier, »War never changes«, 49–50.

53 Robert Yeates, *American Cities in Post-Apocalyptic Science Fiction* (London: UCL Press, 2021), 141–142.

54 Ronald Briley, »Reel History and the Cold War«, *OAH Magazine of History*, 8, Nr. 2 (1994): 19–22.

55 Joseph A. November, »Fallout and Yesterday's Impossible Tomorrow«, in *Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History*, Hg. Matthew Wilhelm Kapell und Andrew B. R. Elliott (London: Bloomsbury, 2013), 299.

Diese politische Konstellation zeigt sich im Spiel unter anderem in den Fraktionen, von denen jede für eine politische Agenda steht und/oder von einer realen politischen Organisation inspiriert ist. So ist die Railroad der gleichnamigen abolitionistischen Gruppierung nachempfunden, die sich um 1830 in Nordamerika formierte, das Institute hingegen ist eine technokratisch-faschistische Geheimorganisation mit kultischen Strukturen, nicht unähnlich der Brotherhood of Steel, auf die später im Detail eingegangen wird, um zu zeigen, dass Organisationen oft in Doppelrollen auftreten und selten einer einheitlichen ideologischen Agenda anhängen. Die Fraktionen sind eng verwoben mit einem Thema, das vergleichsweise oft in US-amerikanischen Spielen Erwähnung findet und inhärent männlich konnotiert ist: das Militär und die Militarisierung der Gesellschaft.⁵⁶ Dabei stellt Seiwald fest, dass dies oft ganz natürlich geschehe, da bestimmte Charakteristiken, die dem Militär zugeordnet werden (Taktiken, Waffennutzung, Missionen) ohnehin aus der militärischen Sphäre stammen würden und sich oftmals in Story und Gameplay wiederfinden.⁵⁷ Nostalgie ist ein essenzieller Bestandteil digitaler Spiele, beispielsweise in Form von Remakes⁵⁸, jedoch auch als Spieleinhalt. Unterschieden wird dabei zwischen *Mediennostalgie*, die dann eintritt, wenn man denselben oder ähnlichen Inhalt eines Spiels noch einmal erlebt und *vermittelter Nostalgie*, wenn ein Medium Erinnerung an etwas weckt, das außerhalb des Mediums geschehen ist.⁵⁹ Weiterhin unterschieden wird zwischen einer persönlichen Nostalgie, die die eigenen Erfahrungen umfasst und einer Nostalgie, zu der man keine persönliche Verbindung hat (zum Beispiel historische Epochen)⁶⁰, was auch das so genannte *prosthetic memory*⁶¹ umfasst, in der Individuen Anschluss an ihre Kultur oder die Vergangenheit ihrer Kultur durch medial vermittelte Portraits finden.

56 Regina Seiwald, »Down with the Commies: Anti-Communist Propaganda in American Cold War Video Games«, *Paidia*, Sonderausgabe Marx und das Computerspiel (2021): 5.

57 Seiwald, »Down with the Commies«, 6.

58 Nicholas David Bowman und Tim Wulf, »Nostalgia in Video Games«, *Current Opinion in Psychology* 49 (2023), 1.

59 Bowman und Wulf, »Nostalgia in Video Games«, 1–2.

60 Katherina Natterer, »How and Why to Measure Personal and Historical Nostalgic Responses Through Entertainment Media«, *International Journal on Media Management* 16 (2014).

61 Alison Landsberg, »Prosthetic Memory: The Ethics and Politics of Memory in an Age of Mass Culture«, in *Memory and Popular Film*, Hg. Paul Grainge (Manchester: Manchester University Press, 2018).

In der Fachliteratur wird Nostalgie tendenziell kritisch betrachtet, da sich durch Nostalgie *In-Groups* bilden und *Othering* erleichtert wird. Sie hilft, ein rückwärtsgerichtetes Denken und Ideologien der Vergangenheit zu rechtfertigen und ist ein rhetorisches Instrument⁶², um Attacken gegen Internationalisierung, Migration oder urbanen Wandel zu rechtfertigen.⁶³ Nostalgie zielt dabei im Sinne des Krisendenkens als identitätspolitisches Phänomen stets auf eine Rückkehr zu einer homogenen, konservativen Gesellschaftsordnung ab.⁶⁴

Das Verhältnis von *Fallout 4* zu Nostalgie ist ambivalent und doch auf allen Ebenen sichtbar. So wird gerade musikalisch⁶⁵ und narrativ, mit unterschiedlichem Grad an Ironie, auf die 1950er, »including the idea of the happy, suburban nuclear family«⁶⁶ referiert. Die Ästhetik dient als »visual shorthand«⁶⁷ dafür und die apokalyptischen Zustände, die herrschen, symbolisieren den Verlust der Stabilität, Normalität und Unschuld, die in der präapokalyptischen Welt herrschte.⁶⁸

In Form von *hard-coded content* findet sich dieses Weltbild in der Hauptquest, die ein Streben nach der verlorenen (US-amerikanischen) Familie darstellt: Der*-die Protagonist*in sucht seinen*ihren Sohn, damit die Dinge wieder werden, wie sie vor dem Untergang waren, samt konservativem Familienbild. Das Spiel etabliert gleich zu Beginn eine heteronorme Männerfantasie, die dadurch, dass sie fest einkodiert ist, auch nicht hinterfragt werden kann. Das Paar, aus dem am Anfang gewählt werden muss, besteht stets aus Mann und Frau. Seine Vergangenheit ist stets die eines Soldaten, ihre die einer Anwältin. In Dialogen fällt diese Verbindung regelmäßig. So sagt der Spielercharakter gegenüber den Mitgliedern der Railroad-Fraktion, er sei ein Soldat und »pledged my life to protect my fellow countrymen«. Als Spiegel des familiären Idealbilds dient die Geschichte von Anta-

62 Michael J. A. Wohl, Anna Stefaniak und Anouk Smeekes, »Collective Nostalgia as a Balm for the Distressed Social Identity«, *Current Opinion in Psychology* 49 (2023), 2.

63 Wohl, Stefaniak und Smeekes, »Collective Nostalgia as a Balm for the Distressed Social Identity«, 2.

64 John T. Jost, et al., »Political Conservatism as Motivated Social Cognition«, *Psychological Bulletin* 129, Nr. 3 (2003).

65 Andra Ivănescu, *Popular Music in the Nostalgia Video Game: The Way It Never Sounded* (Heidelberg: Springer, 2019), 32.

66 Tom Pemberton, »Why Fallout 4's 1950s Satire Falls Flat«, *The Atlantic*, 8. Dezember 2015.

67 Yeates, *American Cities in Post-Apocalyptic Science Fiction*, 141–142.

68 Yeates, *American Cities in Post-Apocalyptic Science Fiction*, 142.

gonist Conrad Kellogg, in dessen Erinnerungen man im Zuge der Hauptquest eindringen muss.⁶⁹ Zuerst lernt man seinen missbrüchlichen Vater kennen, ehe Kellogg selbst als gescheiterter Ziehvater von Sohn Shaun etabliert wird. Beide sind mahnende Gegenbeispiele für ein funktionierendes Elternhaus. Kellogg wird für sein Versagen als Vater schließlich ausgeschaltet, während der Protagonist weiter danach strebt, seinen Sohn zu finden und ein guter Vater zu werden.

Auch der Sohn des Hauptcharakters selbst, der den Titel »Father« trägt, wird als Vaterfigur mit problematischer Agenda inszeniert. Shaun ist deshalb der Anführer des Instituts, da seine DNA, so erzählt er seinem Vater, »uncorrupted« war. Er war demnach der letzte »reine« Amerikaner, aus dessen Erbgut die menschenähnlichen Synth als neue Herrenrasse gezüchtet werden sollen. Er sagt: »[T]hrough science, we're family. The synth, me...and you.« Auch hier wurde »das Unkorruptierte« aus der Vergangenheit übernommen und dem Hauptcharakter wird die Möglichkeit gegeben, diese Ideologie zu unterstützen.

Während Shaun Wissenschaftler ist, sind die anderen Vaterfiguren in *Fallout 4* stets Soldaten. Krieg ist in *Fallout 4* eine inhärent männliche Krise, die von der Vergangenheit in die Gegenwart überführt wird. Dies wird vom *hard-coded content* bereits vorgegeben. So heißt es im Prolog:

In the year 1945, my great-great grandfather, serving in the army, wondered when he'd get to go home to his wife and the son he'd never seen. He got his wish when the US ended World War II by dropping atomic bombs on Hiroshima and Nagasaki.⁷⁰

Die Erinnerung ist aus männlicher Perspektive erzählt. Es ist der Urgroßvater, der in den Krieg zieht, nach ihm der Vater und schließlich der Protagonist selbst.

69 Zu finden in den Hauptquests Reunions und Dangerous Minds.

70 Weiterhin wird jedoch ein klares Geschichtsbild vermittelt. Es wird davon ausgegangen, dass die Vereinigten Staaten allein den Zweiten Weltkrieg beendet hätten. Während die Bombardierung Hiroshimas und Nagasakis durchaus die Kapitulation Japans zur Folge hatte, werden die Anstrengungen der Alliierten völlig ausgeklammert. Es wird also durchaus selektiv und auch ideologisch geprägt vermittelt, was erinnert werden soll. Seiwald behauptet, dass gerade Spiele aus amerikanischer Produktion, oft die Idee des »American Exceptionalism« (Gerald Voorhees, »Play and Possibility in the Rhetoric of the War on Terror. The Structure of Agency in Halo 2«, *Game Studies* 14, Nr. 1 (2014)) wiedergeben, welche Amerikas Einzigartigkeit gegenüber anderen Staaten untermauert.

Der stereotypischen suburbanen Idylle, die im Prolog den wartenden Ehefrauen zugeschrieben wird, werden die aktiv kämpfenden Familienväter entgegengesetzt. Dieses Credo trägt keinerlei Ironiemarker. Ganz im Gegenteil: Dadurch, dass reale Ereignisse verarbeitet werden, wird dem sogar Glaubwürdigkeit verliehen.

Dass Patriotismus, Männlichkeitsbild und Soldatentum durchaus an den (männlichen) Hauptcharakter vererbt werden, zeigen bereits die oben genannten Bemerkungen des Hauptcharakters selbst, der sich als Soldat identifiziert und dieses Ethos als Schütze in der postapokalyptischen Welt, bedingt durch das kampffokussierte Gameplay, auch lebt. Auch eine Verbindung zu den USA wird deutlich. Im Schlafzimmer steht eine Stars-and-Stripes-Flagge, die der Protagonist mit »Good old USA« kommentiert.

Ein Ausweg aus der männlichen Krise, dem Zusammenspiel eines vererbten Krieges und einer konservativen Familienstruktur, wird nur zum Teil aufgezeigt. Zwar kann Shauns Tod dazu führen, dass die Familienstrukturen zerfallen, dies ist jedoch nur der Fall, wenn er die Bitte seines Sohnes, Shauns kindlichen Klon, Synth Shaun, aufzuziehen, ablehnt. Shaun bittet dabei seinen Vater explizit: »I would ask only that you give him [Synth Shaun] a chance. A chance to be a part of whatever future awaits the Commonwealth.« Es werden dem Protagonisten also weitere Möglichkeiten geboten, ein Vater zu sein – in diesem Falle eines genetisch optimierten Kindes mit der »reinen« DNA des nostalgisch verklärten Amerikas der Vergangenheit.

5. Red(-White-Blue) Scare: Ideologische Krisen zwischen Kapitalismus und Kommunismus

Traditionell wird in apokalyptischen Erzählungen davon ausgegangen, dass der Untergang eine Neuordnung der Hierarchie begünstigt. In *Fallout 4* scheinen günstige Bedingungen dafür zu herrschen, da zwischen Apokalypse und dem Zeitpunkt des Erwachens des Hauptcharakters 210 Jahre vergehen. Tatsächlich ist die Gesellschaft jedoch in hohem Maße dieselbe: Auch hier ist Geld eine treibende Kraft während Hierarchien und die Extreme zwischen Arm und Reich reproduziert werden.⁷¹

⁷¹ Schönberg, »The House Always Wins«, 3.

Die ideologische Krise in *Fallout 4* zeigt sich in den anhaltenden Grabenkämpfen zwischen Kapitalismus und Kommunismus, die ebenso wie das nostalgische Familienbild teils unterschwellig kommuniziert wird. Seiwald argumentiert, dass Videospiele als ISA (ideological state apparatuses) fungieren würden und im Sinne von Althusser staatliche Werkzeuge seien, um die Ideologie der herrschenden Klasse zu erhalten.⁷² Dies kann offen geschehen (wie bei *America's Army*) oder im Verborgenen, geht jedoch in Seiwalds Augen in der Regel mit einer anti-kommunistischen Propaganda einher, welche das Scheitern des Kommunismus oder Sozialismus (in Spielen laut Seiwald synonym gebraucht) erwirken will, wodurch der bewaffnete Widerstand als einzige Option bleibt, sich der »corrupting communist forces«⁷³ zu erwehren. Dabei werden die USA als »haven of democracy, (political) freedom, and peace, being the only renitence against corrupting communist forces«⁷⁴ dargestellt.

In *Fallout 4* nimmt die Brotherhood of Steel eine ideologische Doppelrolle ein. Einerseits dient sie gegenüber den landwirtschaftlich-individualistisch ausgelegten Minutemen als verstaatlichende Kraft, deren Ziel es ist, Waffen und Ressourcen an sich zu nehmen, um die Bewohner des Commonwealth vor sich selbst zu schützen, wie Paladin Danse, der Begleiter aus den Reihen der Brotherhood, darstellt: »Our order seeks to understand the nature of technology. Its power. Its meaning to us humans. And we fight to secure that power from those who would abuse it.«⁷⁵ Das Gespenst des sozialistischen »Nanny State«, der in der neoliberalen Rhetorik die Bürger als unmündig behandelt, schwingt dabei in Danses Worten mit. Auf der anderen Seite inszeniert sich die Brotherhood of Steel selbst als Gegner des Kommunismus, was sie in eine eher faschistische Rolle schlüpfen lässt. Dies wird deutlich durch ihr Flaggschiff, die Prydwen, die als propagandaverbreitender Zeppelin an die nationalsozialistische Obsession selbiger erinnert, wie zum Beispiel mit der Hindenburg (Abb. 3).

72 Seiwald, »Down with the Commies«, I.

73 Seiwald, »Down with the Commies«, 3.

74 Seiwald, »Down with the Commies«, II.

75 Quest: Call to Arms.



Abb. 3: Erstes Auftauchen der Prydwen (eigener Screenshot).

Der gigantische Mech-Roboter, den die Brotherhood im Klimax ihrer Questreihe fertigstellt, gibt zudem eindeutige Parolen von sich: »America will never fall to communist invasion!«, »We will not fear the Red Menace!« oder »Death is a preferable alternative to communism!«⁷⁶ Ein satirischer Unterton ist jedoch unlegbar, wie zum Beispiel in der Aussage »Democracy is non-negotiable!« und stellt somit die ausgelegte Ideologie infrage. Diese Umkehrung der antikommunistischen Rhetorik findet sich auch im generischen Gegnertypen Mr Gutsy wieder, der als Militärroboter seine Gegner – und somit auch den Hauptcharakter – als »commie bastard« bezeichnet.

In der marxistischen Auffassung ist das Kapital der Ursprung jeder Krise.⁷⁷ Kapitalismus wird dabei vor allen Dingen im Prolog durchweg positiv dargestellt, indem sämtliche Markenprodukte (wie Waschpulver oder Nuka Cola) kommentiert werden. Bei der Waschmaschine selbst heißt es: »Another fine product of General Atomics International.« Generell werden die Produkte des Kapitalismus der alten Welt aber in der Postapokalypse, wie benannter Mr Gutsy und explodie-

⁷⁶ Quest: Ad Victoriam.

⁷⁷ Jürgen Habermas, »Was heißt heute Krise? Legitimationsprobleme im Spätkapitalismus«, in *Zur Rekonstruktion des Historischen Materialismus*, Hg. Jürgen Habermas (Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1976; Koselleck, »Some Questions Concerning the Conceptual History of ›Crisis‹«, 19.

renden Atomautos, zu tödlichen Gefahren. Allerdings hat die postapokalyptische Welt den Kapitalismus neu erfunden, mit Kronkorken als Währung. Die einzelnen Handelsklaven wie Diamond City und Goodneighbor fungieren somit wie in einem Feudalsystem, mit eigenen Gesetzen und Polizeiapparaten, und gleichen daher der hyperkapitalistischen Utopie des Anarcho-Kapitalismus.

In der Diskussion um Kommunismus und Kapitalismus spielen insbesondere die Siedlungen eine entscheidende Rolle.

One thematic field shared by the majority of [Cold War-themed games] is the unrightful seizure of lands, settlements or objects by communist or socialist forces, which have to be reclaimed by the US or a conglomerate of states symbolising Western values, such as the NATO.⁷⁸

Von den 30 Settlements in *Fallout 4* müssen die meisten mit Gewalt eingenommen werden, indem zuvor die Besatzer, zumeist Raider, getötet werden müssen, ehe eine neue Siedlung errichtet werden kann. Diese muss regelmäßig von weiteren Raidern beschützt werden.⁷⁹ Da die vorherigen Einwohner als Gegner keinen Status als Mensch haben, ist die Eroberung der Settlements durch den Hauptcharakter stets rechtmäßig.

Dem ideologischen Zwist zwischen Kommunismus und Kapitalismus, Patriotismus und Faschismus zu entfliehen, ist in *Fallout 4* unmöglich. Weder ist es möglich, dem finanziellen System des Spiels zu entkommen, noch kann man die Geschichte des Spiels erleben, ohne zumindest ein Settlement »befreit« zu haben.⁸⁰ All diese ideologischen Paradigmen und Krisen sind fest in der Welt von *Fallout 4* verankert und sowohl auf mechanischer Ebene (in den Regeln und Interaktionsmöglichkeiten) als auch narrativer Ebene (in der Handlung und den einzelnen Quests) sichtbar.

78 Seiwald, »Down with the Commies«, 11.

79 Dies ist ein so integraler Teil des Spiels, dass das »Another settlement needs your help«-Meme mit Preston Garvey, dem Oberhaupt der Minutemen, zu großer Bekanntheit gelangt ist.

80 Das Settlement Sanctuary Hills, die ehemalige Nachbarschaft des Hauptcharakters, muss im Laufe der Questreihe (War Never Changes/Out of Time) eingenommen werden.

6. Das Ende als Anfang

Krise und Apokalypse stehen in *Fallout 4* zyklisch zueinander. Sie sind ein Erbe der präapokalyptischen Vergangenheit oder eine direkte Folge der nuklearen Zerstörung. Der Krisenzustand ist hier nicht endemisch, sondern wird nur in eine neue Form von Krise überführt. Dabei ist der Verantwortliche für die Apokalypse ein Gegner, der nie direkt in Erscheinung tritt und damit unantastbar bleibt: Der verklärte Geist des *Great War*, in dem Falle eine Fortführung des Kalten Krieges und damit des amerikanischen Kampfs gegen den Kommunismus. Das Spiel verwischt jedoch gerade in expliziter Konfrontation mit Kommunismus und Kapitalismus eine konsistente Zuschreibung ideologischer Positionen,

»denn vom Self-Made-Übermensch über das gewalttätig-egoistische Menschenbild bis zur unausweichlichen Korruption staatlicher Superstrukturen handelt es sich immer wieder um (mehr oder minder subtil formulierte) Positionen aus dem Spektrum der neoliberalen Ideologie.«⁸¹

Mit der krisenhaften Landschaft als Gegenspielerin wird die Krise entpersonalisiert und kennt weder Auslöser noch Reflektion, sondern tritt Spieler*in und Hauptcharakter als abstrakte Kraft oder als monströse Folge gegenüber, der der Hauptcharakter zwar trotzen kann, doch beenden kann er sie nicht. Das Gameplay unterstützt den Hauptcharakter lediglich darin, mit dem Zustand zu leben. Dabei wächst der Hauptcharakter in gewisser Weise an der Krise und wird durch sie auch (ludisch und narrativ) gewandelt, nämlich stärker gemacht.

Als der im Spiel stabile Zustand im Sinne des Krisenbegriffs wird die präapokalyptische Vergangenheit erachtet. Doch ihr ist zurückzukehren ist im Bezug auf die Weltkonzeption selbst mit den vom Spiel bereitgestellten Möglichkeiten nicht möglich. Moralisch hingegen, geknüpft an die Vorstellung der heteronormativen Familie und des männlichen, militärisch versierten Helden, versucht das Spiel bereits in der Hauptquest einen Vorkrisenzustand als Ideal anzupreisen. Die fehlenden und scheiternden Vaterfiguren werden auch als Verursacher der Krise angeführt. Jedoch widersprechen sich ideologische Verweise auffallend oft und

81 Schönberg, »The House Always Wins«, 6.

scheinen in ihrer fragmentarischen Natur nicht selten als ästhetisches Beiwerk und nostalgische Referenzen zu fungieren.

Insgesamt ist zu sagen, dass die Welt von *Fallout 4* zwar für die Bewohner*innen eine etablierte Normalität darstellt, jedoch durch die Augen des Hauptcharakters betrachtet im Krisenzustand verhaftet bleibt. Dieser wird ganz in der begriffsgeschichtlichen Tradition als schmerzhaft und notwendig dargestellt, da es keine Werkzeuge gibt, um ihn zu beenden. Somit sind auch alle Mittel – Mord, Raub und andere Untaten der Wastelands – innerhalb dieser Welt gerechtfertigt, welche durch das Gameplay großzügig gegeben sind. Dabei ist das Spiel in seiner ideologischen Verhaftung als Befürworter von Gewalt als Lösung abseits jeder Satire durchaus konsistent. Der Weg aus der Krise ist hier durchaus vorgezeichnet: Für nachfolgende Teile der Serie und vor allen Dingen im Zuge des derzeitigen Booms von umweltbewussteren und reflektierteren Indie-Spielen (zum Beispiel *Terra Nil*, *Undertale*) könnten durchgehend gewaltfreie Konfliktlösungen als Alternative implementiert werden.

Werkverzeichnis

Spiele

America's Army (MOVES Institute/Secret Level/Gameloft, 2002).

Fallout 4 (Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks, 2015).

Terra Nil (Free Lives Games, 2023).

Undertale (Toby Fox, 2015).

Literaturverzeichnis

Archer, Sally L. und Jeremy A. Grey. »Identity Crisis.« In *International Encyclopedia of the Social Sciences Vol. 3*, Hg. William A. Darity, 556–557. Detroit: Macmillan Reference USA, 2008.

Bauman, Zygmunt und Carlo Bordoni. *State of Crisis*. Cambridge: Polity Press, 2014.

Beck, Ulrich. Risikogesellschaft. Auf dem Weg in eine andere Moderne. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1986.

Bogost, Ian. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: MIT Press, 2007.

Bowman, Nicholas David und Tim Wulf. »Nostalgia in Video Games.« *Current Opinion in Psychology* 49 (2023).

- Brathwaite, Brenda und Ian Schreiber. *Challenges for Game Designers*. Boston: Charles River Media, 2008.
- Briley, Ronald. »Reel History and the Cold War.« *OAH Magazine of History*, 8, Nr. 2 (1994): 19–22.
- Brittnacher, Hans Richard. »Apokalypse/Weltuntergang.« In *Phantastik: Ein interdisziplinäres Handbuch*, Hg. Hans Richard Brittnacher und Markus May, 336–343. Stuttgart/Weimar: J. B. Metzler, 2013.
- Bulfin, Ailise. »Popular Culture and the ›New Human Condition‹: Catastrophe Narratives and Climate Change.« *Global and Planetary Change* 156 (2017): 140–146.
- Campbell, Joseph. *The Hero with a Thousand Faces*. New York: Pantheon Books, 1949.
- Cohen, Jeffrey Jerome. »Monster Culture (Seven Theses).« In *Monster Theory: Reading Culture*, Hg. Jeffrey Jerome Cohen, 3–25. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1996.
- Fenske, Uta, Walburga Hülk und Gregor Schuhen. *Die Krise als Erzählung. Transdisziplinäre Perspektiven auf ein Narrativ der Moderne*. Bielefeld: transcript, 2013.
- Graf, Rüdiger und Konrad H. Jarausch. »›Crisis‹ in Contemporary History and Historiography.« *Docupedia-Zeitgeschichte*, 27. März 2017. http://docupedia.de/zg/graf_jarausch_crisis_v1_en_2017. [Letzter Zugriff: 23.07.2023]
- Graf, Rüdiger und Moritz Föllmer. »The Culture of ›Crisis‹ in the Weimar Republic.« *Thesis Eleven* 111, Nr. 1 (2012): 36–47.
- Görgen, Arno. »Das Monströse.« *Gee* #72, Juli 2023.
- Gurr, Barbara. »Introduction: After the World Ends, Again.« In *Race, Gender, and Sexuality in Post-Apocalyptic TV and Film*, Hg. Barbara Gurr, 1–13. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2015.
- Gurr, Barbara. *Race, Gender, and Sexuality in Post-Apocalyptic TV and Film*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2015.
- Jost, John T. et al. »Political Conservatism as Motivated Social Cognition.« *Psychological Bulletin* 129, Nr. 3 (2003): 339–375.
- Habermas, Jürgen. »Was heißt heute Krise ? Legitimationsprobleme im Spätkapitalismus« In *Zur Rekonstruktion des Historischen Materialismus*, Hg. Jürgen Habermas, 304–328. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1976.
- Hoffstadt, Christian F. »Davon geht die Welt nicht unter: Mediale Vermittlung von Katastrophen zwischen Fiktionalität und Faktizität.« In *Abendländische Apokalyptik: Kompendium zur Genealogie der Endzeit*, Hg. Veronika Wiesner, 273–311. Berlin: Akademie Verlag, 2013.
- Imbriano, Gennaro. »›Krise‹ und ›Pathogenese‹ in Reinhart Kosellecks Diagnose über die moderne Welt.« *Forum Interdisziplinäre Begriffsgeschichte* 2 (2013): 38–48.

- Ivănescu, Andra. *Popular Music in the Nostalgia Video Game: The Way It Never Sounded*. Heidelberg: Springer, 2019.
- Kemmer, Mattias. »The Politics of Post-Apocalypse: Interactivity, Narrative Framing and Ethics in Fallout 3.« In *Politics in Fantasy Media. Essays on Ideology and Gender in Fiction, Film, Television and Games*, Hg. Gerold Sedlmayr und Nicole Waller, 97–117. Jefferson, NC: McFarland, 2014.
- Koselleck, Reinhart. »Krise«. In *Geschichtliche Grundbegriffe Vol. 3*, Hg. Otto Brunner, Werner Conze und Reinhart Koselleck, 1235–1245. Stuttgart: Klett, 1984.
- Koselleck, Reinhart. »Some Questions Concerning the Conceptual History of ›Crisis‹«, In *Culture and Crisis, The Case of Germany and Sweden*, Hg. Nina Witoszek und Lars Tragardh, 12–23. Oxford, NY: Berghahn, 2003.
- Landsberg, Alison. »Prosthetic Memory: The Ethics and Politics of Memory in an Age of Mass Culture.« In *Memory and Popular Film*, Hg. Paul Grainge, 144–161. Manchester: Manchester University Press, 2018.
- Lavin, Melissa F. und Brian M. Lowe. »Cops and Zombies. Hierarchy and Social Locations in The Walking Dead.« In *Race, Gender, and Sexuality in Post-Apocalyptic TV and Film*, Hg. Barbara Gurr, 113–124. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2015.
- Raphael, Lutz. »Gescheiterte Krisen: Geschichtswissenschaftliche Krisensemantiken in Zeiten postmoderner Risikoerwartung und Fortschrittskepsis.« In *Geschichte intellektuell: Theoriegeschichtliche Perspektiven*, Hg. Friedrich Wilhelm Graf, Edith Hanke und Barbara Pich, 78–92. Tübingen: Mohr Siebeck, 2015.
- Mayer, Aska. »Technologische Krisenerfahrung. Krisen im digitalen Spiel zwischen Bewältigungsstrategie und Metalepse.« *Spiel|Formen*. Krisen 2, Nr. 1 (2023): 145–166.
- May, Lawrence. »Confronting Ecological Monstrosity: Contemporary Video Game Monsters and the Climate Crisis.« *M/C Journal* 24, Nr. 5 (2021).
- Meier, Marie-Luise. »›War Never Changes.‹ Gender Roles and the Transformative Potential of Role Reversal in Roleplay Games with Post-Apocalyptic Settings.« *Gamevironments* 16 (2022): 33–67. <https://journals.suub.uni-bremen.de/index.php/gameenvironments/article/view/172>. [Letzter Zugriff: 23.07.2023]
- Natterer, Katherina. »How and Why to Measure Personal and Historical Nostalgic Responses Through Entertainment Media.« *International Journal on Media Management* 16 (2014): 161–180.
- November, Joseph A. »Fallout and Yesterday's Impossible Tomorrow.« In *Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History*, Hg. Matthew Wilhelm Kapell und Andrew B. R. Elliott, 297–312. London: Bloomsbury, 2013.
- Pemberton, Tom. »Why Fallout 4's 1950s Satire Falls Flat.« *The Atlantic*, 8. Dezember 2015. <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2015/12/why-fallout-4s-1950s-satire-falls-flat/418665/>. [Letzter Zugriff: 23.07.2023]

- Pinedo, Isabel. »Recreational Terror: Postmodern Elements of the Contemporary Horror Film.« *Journal of Film and Video* 48, Nr. 1 (1996): 17–31.
- Platts, Todd K. »Locating Zombies in the Sociology of Popular Culture.« *Sociology Compass* 7, Nr. 7 (2013): 547–560.
- Schönberg, F. »The House Always Wins: Die kulturelle Logik der Post-Apokalypse.« *Paidia*, Sonderausgabe Marx und das Computerspiel (2021): 162–173.
- Seiwald, Regina. »Down with the Commies: Anti-Communist Propaganda in American Cold War Video Games.« *Paidia*, Sonderausgabe Marx und das Computerspiel (2021): 61–82.
- Spittle, Steve. »»Did This Game Scare You? Because It Sure as Hell Scared Me! F.E.A.R., the Object and the Uncanny.« *Games and Culture* 6, Nr. 4 (2011): 312–326.
- Tyszczyk, Renata. »Cautionary Tales: The Sky Is Falling! The World Is Ending!« In *Culture and Climate Change: Narratives*, Hg. Joe Smith, Renata Tyszczyk und Robert Butler, 45–57. Cambridge: Shed, 2014.
- Vondung, Klaus. *Die Apokalypse in Deutschland*. München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 1988.
- Voorhees, Gerald. »Play and Possibility in the Rhetoric of the War on Terror. The Structure of Agency in Halo 2.« *Game Studies* 14, Nr. 1 (2014).
- Whitehead, Colson. *Zone One*. London: Vintage, 2011.
- Wohl, Michael J. A., Anna Stefaniak und Anouk Smeekes. »Collective Nostalgia as a Balm for the Distressed Social Identity.« *Current Opinion in Psychology* 49 (2023).
- Yeates, Robert. *American Cities in Post-Apocalyptic Science Fiction*. London: UCL Press, 2021.

Kurzbiografie

Marie-Luise Meier, Dr. phil., Forscherin an der Universität Tartu. Arbeitsschwerpunkte: Methoden der Game und Gender Studies, (Post-)Apokalypse, Dystopie und Krise transmedial, Fantasy/Phantastik ab dem 19. Jahrhundert.

Limitierte Freiheit. Über Intelligenz im Ödland

SIMON LEDDER

»Nuh-huh, uh-nuh?«

(Vault Dweller, im Dialog mit dem Aufseher, *Fallout*)

1. Einleitung

Im Zentrum der verschiedenen *Fallout*-Spiele steht die Freiheit der Spielenden. Dies behaupten zumindest die Entwickler*Innen. So berichtet Leonard Boyarsky 2016 in einer Retrospektive in einem Podcast über die ursprünglichen Überlegungen, als das erste Spiel, *Fallout* (Interplay Productions, Black Isle Studios /Interplay Productions, 1997), ab 1994 entstand.¹ Boyarsky war als Art Director an *Fallout* in entscheidender Funktion beteiligt und beschreibt die grundlegende Idee wie folgt:

[...] we decided that, you know, if you're making a roleplaying game, it should be about you playing the game any way you wanna play it. The more we can let you do whatever you want the more successful the game will be in our eyes. [...]

¹ Im Folgenden werden knapp die Äußerungen einzelner Spiel-Entwickler*Innen wiedergegeben. Dies mag aus einer diskurstheoretischen Perspektive, die hier verfolgt wird, verwundern; sind die Überlegungen einzelner Autor*Innen für den Diskurs doch marginal. Im Fokus einer Diskursanalyse steht, was die Aussage eines ›Textes‹ ist und nicht die Intention des ›Autors‹ (vgl. Jürgen Link, »Warum Diskurse nicht von personalen Subjekten ›ausgehandelt‹ werden. Von der Diskurs- zur Interdiskurstheorie«, in *Die diskursive Konstruktion von Wirklichkeit*, Hg. Reiner Keller et al. (Konstanz: UVK, 2005), 77–99.). Hier wird jedoch auf die Äußerungen der Spiel-Entwickler*Innen Bezug genommen, um zunächst als interne Kritik die »Inkonsistenz [...] zwischen Anspruch und Verwirklichung« herauszuarbeiten, und im Anschluss als immanente Kritik die »innere Widersprüchlichkeit« der Freiheit des spielenden Subjekts innerhalb normalistischer Spielmechaniken zu skizzieren (Rahel Jaeggi, *Kritik von Lebensformen* (Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2014), 265 bzw. 297f.).

It was all about player agency and giving the player the ability to play in a world, hopefully interesting world, where he can play any character he wants, and the game will accommodate that.²

Die Entwicklung des Spiels führte 1997 zur Veröffentlichung des ersten Teils. Etliche Entscheidungen und einige Veröffentlichungen später³ wurde *Fallout 4* (Bethesda Game Studios / Bethesda Softworks, 2015) entwickelt, das 2015 erschien. Die Kernaufgabe in jenem Nachfolger beschreibt Todd Howard mit ähnlichem Anspruch: »Well, in our games, we want to give you complete freedom. [...] »That's what we try to create – that sense of going anywhere and doing anything.«⁴

Was sich hier durchzieht, ist das Versprechen, auf eigene Weise die unzähligen Herausforderungen der Spiele zu überstehen. Die verschiedenen *Fallout*-Spiele sind als Open World angelegt, die sich durch »Orthaftigkeit und kohärente Landschaften«⁵ auszeichnen und die die Spieler*Innen selbständig erkunden können. Es gibt neben mindestens einer Haupt-Quest etliche Neben-Quests, deren Erfüllung optional ist. Sofern eine Entscheidung der Spieler*In entweder die eine oder die andere Fraktion begünstigt, wird es der Spieler*In häufig überlassen, selber zu entscheiden; das Spiel bietet Möglichkeiten und lässt die Spieler*Innen in der Folge die Konsequenzen spüren. Dies gilt ebenso für die Vorgehensweisen: Die Spieler*In kann selber entscheiden, ob sie eher heimlich und ungesehen in abgeschlossene Räume vordringt, sich mit brachialer Waffengewalt Zutritt verschafft oder sich mittels Charme und einer spitzen Zunge Türen öffnen lässt.

Dass der Anspruch besteht, es jeder Spieler*In zu ermöglichen, »[to] play any character he wants«, setzt viele Freiheitsgrade des Avatars voraus. Für die jeweilige Vorgehensweise muss der Avatar entsprechend kompetent sein. In den *Fallout*-Spielen bedeutet dies, die jeweiligen »Eigenschaften« und »Fertigkeit-

2 S. Dev Game Club, »Episode 33: Interview with Tim Cain and Leonard Boyarsky«, 19. Oktober 2016, in *Dev Game Club*, podcast, 56:40. <https://www.devgameclub.com/blog/2016/10/19/dgc-ep-033-interview-with-tim-cain-and-leonard-boyarsky>.

3 Zur Geschichte der *Fallout*-Reihe siehe A. Görgen und E. Pfister in diesem Band.

4 Todd Howard im Interview mit Rob Crossley, »Fallout 4 Interview: ›We're Probably Doing Too Much‹«, 18. Juni 2015, *Gamespot*. <https://www.gamespot.com/articles/fallout-4-interview-we-re-probably-doing-too-much/1100-6428336/>.

5 Marc Bonner, *Offene-Welt-Strukturen. Architektur, Stadt- und Naturlandschaft im Computerspiel* (Marburg: BÜCHNER Verlag, 2023), 699.

ten« des »S.P.E.C.I.A.L.«-Systems ausreichend zu beherrschen. Dieses Akronym bezieht sich auf die sieben grundlegenden Eigenschaften, die der Avatar besitzt: »Strength« (dt.: »Stärke«), »Perception« (dt.: »Wahrnehmung«), »Endurance« (dt.: »Ausdauer«), »Charisma« (dt.: »Charisma«), »Intelligence« (dt.: »Intelligenz«), »Agility« (dt.: »Beweglichkeit«) und »Luck« (dt.: »Glück«). Auf diese Eigenschaften können Punkte verteilt werden und damit der Charakter scheinbar nach den Wünschen der Spieler*In individuell gestaltet werden. Im Folgenden wird anhand der Eigenschaft »Intelligenz« aufgezeigt, dass die Gestaltung des Avatars limitierter ist, als dies zunächst den Anschein hat.

Bei dieser Analyse geht es nicht zuvorderst darum, inwiefern es sich hierbei um eine ›realistische‹ Darstellung von Intelligenz handelt.⁶ Einen irgendwie gearbeteten ›Realismus‹ als Maßstab zur Bewertung populärkultureller Konstruktionen heranzunehmen, ist schwierig, weil dies impliziert, dass die ›echte‹ Lebensweise der Personen von populärkulturellen Konstruktionen unberührt bliebe. Diese Annahme unterschlägt die subjektivierende Kraft von Populärkultur. Die vorliegende Untersuchung ist geleitet von der Erkenntnis, dass digitale Spiele als diskursive Elemente ernst genommen werden müssen. Digitale Spiele sind Teile von Populärkultur und bieten Weltverständnisse, Orientierungswissen und Subjektpositionen an.⁷ Da digitale Spiele Phänomene auf andere Weise konstruieren als zum Beispiel Bücher oder Filme, müssen die medienspezifischen Äußerungsformen berücksichtigt werden. Digitale Spiele enthalten audiovisuelle, narrative,

6 Erst recht wird nicht versucht, die diversen Intelligenzdefinitionen wiederzugeben. Der Begriff ist in sehr vielen Disziplinen sehr unterschiedlich gefasst, erläutert und diskutiert worden, dass jeder Versuch einer Definition zwangsläufig Tausende weitere Deutungen ausschließt. Anstelle einer Definition wird hier auf Texte verwiesen, die die soziale Ungleichheit analysieren, zu deren Legitimation Intelligenz konstruiert wird, z.B. Stephen J. Gould, *The Mismeasure of Man* (New York City: W. W. Norton & Company, 1986), Keith A. Mayes, *The Unteachables. Disability Rights and the Invention of Black Special Education* (Minneapolis und London: University of Minnesota Press, 2023), Stacy Clifford Simplican, *The Capacity Contract: Intellectual Disability and the Question of Citizenship* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2015) oder Andrew S. Winston, »Why mainstream research will not end scientific racism in psychology«, *Theory & Psychology* 30 (2020): 425–430.

7 Vgl. Rolf F. Nohr, »Du bist jetzt ein heldenhafter Strategie«. Die Anrufung des strategischen Subjekts«, in *Diskurse des strategischen Spiels. Medialität, Gouvernementalität, Topografie*, Hg. Stefan Böhme, Rolf F. Nohr und Serjoscha Wiemer (Münster: Lit, 2014a), 19–68.

simulative und ludische Dimensionen, und in den verschiedenen Dimensionen und in deren Zusammenspiel ergeben sich die Äußerungen eines Spiels.⁸

Die *Fallout*-Spiele werden diskurstheoretisch als Entitäten untersucht, die dazu beitragen, gesellschaftliche Vorstellungen von Intelligenz spezifisch zu formieren. Im Laufe der *Fallout*-Reihe wird Intelligenz unterschiedlich konstruiert. Es zieht sich dabei durch, dass Avatare mit verschiedenen Intelligenz-Werten unterschiedlich charakterisiert werden und dadurch Grenzen zwischen ›beeinträchtigt‹ und ›normal‹ gezogen werden. Sie konstruieren damit eine spezifische Form von Nicht_behinderung.

Mit dem Begriff ›Nicht_behinderung‹ wird ausgedrückt, dass die gesellschaftlichen Vorstellungen von dem, was als ›behindert‹ gilt und was ›nicht‹, nicht klar fixiert sind, sondern immer wieder Veränderungen unterworfen sind. Unter den Begriff der Nicht_behinderung fällt eine ganze Bandbreite von Aussagen über Gesundheit, Fähigkeiten und Funktionsweisen von Menschen. Sowohl zeitlich als auch räumlich werden diese Begriffe unterschiedlich relevant gemacht, mit anderen Inhalten gefüllt, und sie haben andere Konsequenzen.⁹ Der Begriff der Nicht_behinderung dient hier als Oberbegriff mit verschiedenen Ausprägungen, ähnlich wie *gender* oder *race* als Oberbegriffe dienen.

Aktuell leben acht Milliarden Menschen auf der Welt; das heißt, dass es acht Milliarden individuelle Variationen von physischen, psychischen und kognitiven Eigenschaften gibt. Je nachdem, wie diese Eigenschaften ausgeprägt sind, können Menschen an Barrieren stoßen. Terminologisch wird deshalb innerhalb der deutschsprachigen Disability Studies zwischen ›Beeinträchtigungen‹ und ›Behinderungen‹ unterschieden, im englischen Sprachraum zwischen ›impairments‹

-
- 8 Vgl. Simon Ledger, »On Dis/Ability within Games Studies: The Discursive Construction of Ludic Bodies«, In *Interdisciplinary Approaches to Disability. Looking Towards The Future. Volume 2*, Hg. Katie Ellis et al. (New York/London: Routledge, 2019): 30–44 sowie Simon Ledger, »The Dis/ability of the Avatar: Vulnerability vs. the Autonomous Subject«, in *Gaming Disability. Disability perspectives on contemporary video games*, Hg. Mike Kent, Katie Ellis und Tama Leaver (New York/London: Routledge, 2023): 55–68.
- 9 Vgl. zum Beispiel David T. Mitchell und Sharon L. Snyder, *Narrative Prosthesis. Disability and the Dependencies of Discourse* (Ann Arbor: University of Michigan Press, 2001) sowie Anne Waldschmidt, »Die Flexibilisierung der ›Behinderung‹. Anmerkungen aus normalismustheoretischer Sicht, unter besonderer Berücksichtigung der ›International Classification of Functioning, Disability and Health‹«, *Ethik der Medizin* 15, Nr. 3 (2003): 191–202).

und ›disabilities.‹ Als ›Beeinträchtigungen‹ werden jene körperlichen, geistigen oder seelischen Variationen eines Individuums bezeichnet, die in den aktuellen gesellschaftlichen Zuständen als defizitär gelten. Als ›Behinderungen‹ werden jene Barrieren bezeichnet, die Menschen mit bestimmten körperlichen, geistigen oder seelischen Variationen die Teilhabe an der Gesellschaft verwehren.¹⁰

Fallout-Spiele sind angesiedelt in einer Szenerie, die aus einer *weißen* Perspektive als fiktionale postapokalyptische Zukunft gilt. Die Apokalypse wird insbesondere in *weißer* Populärkultur häufig als ein fiktionales zukünftiges Szenario dargestellt. Dabei ist in der Geschichte Schwarzer Menschen die Apokalypse längst eingetroffen: Erfahrungen von Invasion, Sklaverei, Entführung aus der Familie – der Kolonialismus war ein apokalyptisches Ereignis. In diesem Sinne ist das Leben in der afrikanischen Diaspora längst ein postapokalyptisches Leben. Ein Konzept von Postapokalypse, das die Apokalypse nur als zukünftiges Ereignis imaginiert, negiert die gewaltvollen Erfahrungen in der Geschichte Schwarzer Menschen.¹¹

Die *Fallout*-Reihe weigert sich jedoch, soziale Ungleichheiten der physischen Realität allzu explizit zu benennen. Zwar muss sich die Spieler*in in *Fallout 3* (Bethesda Game Studios / Bethesda Softworks, 2008) für eine von vier »Ethnien« (im Original: »races«) entscheiden; die Entscheidung für »Afroamerikanisch«, »Asiatisch«, »Latino« oder »Weiß« hat jedoch keine weiteren Konsequenzen. Die Charaktererschaffung wird genutzt, um rassistische Versatzstücke der 1950er Jahre der USA erfahrbar zu machen; eine Auseinandersetzung mit Aspekten wie Rassismus wird jedoch eher in der gesellschaftlichen Stellung von und dem individuellen Verhalten gegenüber Ghulen, Mutanten und Synthys geleistet. Im Vergleich

¹⁰ Vgl. Andrea Schöne, *Behinderung und Ableismus* (Münster: Unrast, 2022), 35–36.

¹¹ Vgl. Robyn Maynard, »Reading Black Resistance through Afrofuturism: Notes on post-Apocalyptic Blackness and Black Rebel Cyborgs in Canada«, *TOPIA: Canadian Journal of Cultural Studies*, Nr. 39 (2019): 29–35.

zum zwischenmenschlichen Rassismus der physischen Realität wird die fiktive *storyworld*¹² der *Fallout*-Reihe als *post-racial* imaginiert.¹³

Dennoch liefern die *Fallout*-Spiele Anknüpfungspunkte für das Hier und Jetzt. Nicht zuletzt weil die Spiele des *Fallout*-Franchises über 46 Millionen Mal verkauft wurden, sind sie als diskursive Elemente ernst zu nehmen. Im Sammelurium mit vielen anderen populärkulturellen Äußerungen tragen sie dazu bei, ein bestimmtes Verständnis von Gesundheit und erstrebenswerten Fähigkeiten zu vermitteln. Digitale Spiele ko-konstruieren Konzepte wie Nicht_beeinträchtigung und Nicht_behinderung, von Normalität und Anormalität.¹⁴ Hier kann eine von den Disability Studies informierte Analyse ansetzen, um eventuell vorhandene Stereotype zu hinterfragen und Annahmen nicht-behinderter Personen zu verunsichern.

12 Im Folgenden wird auf den Begriff der *storyworld* in der narratologischen Definition von Ryan zurückgegriffen, vgl. Marie-Laure Ryan, »Story/Worlds/Media: Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology.« In *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*, Hg. Marie-Laure Ryan und Jan-Noël Thon (Lincoln: University of Nebraska Press, 2014), 25–49. Hiernach wird eine *storyworld* aus individuellen Texten oder transmedialen Projekten erschaffen und enthalten »existents«, »setting«, »[p]hysical laws«, »[s]ocial rules and values«, »events« und »[m]ental events« (Ryan, »Story/Worlds/Media«, 34–36). Als »existents« werden dabei alle Individuen und Objekte bezeichnet, die für den *plot* relevant sind. »Setting« bezeichnet den konkreten Raum, in dem die Narration stattfindet. Physikalische und sozialen Gesetze und Regeln bezeichnen die Determinanten von Möglichkeiten und Konsequenzen innerhalb der Narration. Das Ereignis bezeichnet die Ursachen für Veränderungen, »mental events« die Reaktionen der Charaktere auf bestimmte Situationen. Der Vorteil des Begriffs liegt darin, dass er narrative, audiovisuelle, simulative und ludische Elemente umfasst und daher nicht nur auf ein Medium beschränkt ist.

13 Vgl. »Fallout 3's Curious System of Race«, Tanner Higgin, veröff. 04. Januar 2012, <https://www.tannerhiggin.com/2012/01/fallout-3s-curious-system-of-race/>.

14 Vgl. Simon Ledger, »The mediality of dis/ability. Producing ›disability‹ and ›ability‹ in the realm of digital games«, in *Disability and Video Games: Practices of En-/Disabling Modes of Digital Gaming*, Hg. Beate Ochsner und Markus Spöhrer, London: Palgrave Macmillan, 2024.

2. Zur normalistischen Konstruktion von Intelligenz – in *Fallout*-Spielen und beim Intelligenzquotienten

Die *Fallout*-Spiele werden im Allgemeinen als Rollenspiele bezeichnet. Sowohl Computer- als auch ihre Vorläufer Pen-and-Paper-Rollenspiele zeichnen sich häufig dadurch aus, dass Charaktere quantifizierte Eigenschaften wie »Stärke«, »Geschicklichkeit« oder »Intelligenz« haben, die in Entscheidungssituationen Auswirkungen auf das Ergebnis haben.

In der *Fallout*-Reihe ist das sogenannte »S.P.E.C.I.A.L.«-System der fundamentale Regelmechanismus. In diesem System wird der Avatar in sieben Eigenschaften aufgeschlüsselt, auf die die Spieler*In in den meisten Spielen zu Beginn 40 Punkte verteilen kann. Wenn die Spieler*In nur sehr wenig Punkte in die Eigenschaft ›Intelligenz‹ investiert, stehen viele Punkte folglich für andere Eigenschaften zur Verfügung. Zusammen mit den verschiedenen »Fähigkeiten« und »Extras« wird damit ein Grundgerüst geschaffen, um individuell einen Avatar zu gestalten. In den meisten *Fallout*-Spielen ist der niedrigste mögliche Wert für eine Eigenschaft 1, der maximal erreichbare Wert im Verlauf des Spiels ist 10.¹⁵ Je mehr Punkte ein Charakter in einer Eigenschaft hat, desto stärker ist diese ausgeprägt. Die *Fallout*-Spiele – so wie viele populäre Pen-and-Paper- und Computer-Rollenspiele – verwenden hier eine ›normalistische‹ Perspektive auf den Menschen.

Mit dem Begriff des »Normalismus«¹⁶ beschreibt der Literaturwissenschaftler Jürgen Link einen »Archipel« von Diskursen und Dispositiven,¹⁷ der im 18. Jahrhundert in ›westlichen‹ Gesellschaften emergiert. Link betont, dass ›Normalität‹ in diesem Sinne nicht etwas ›Natürliches‹ ist, sondern in spezifischen Diskursen hergestellt wird, zunächst in der Medizin und der Demografie. Dazu wird ein »Normalfeld«¹⁸ eröffnet, in dem verschiedene Phänomene in verschiedenen Spezial-Diskursen homogenisiert und damit vergleichbar gemacht werden. Dieser Vergleich beruht auf graduellen Abstufungen der verschiedenen Phänomene und erlaubt im Regelfall eine Konstruktion statistischer Streuung und Verteilung, Durchschnitts-

15 In *Fallout 4* ist es möglich, durch zeitweilige Eigenschaftsverstärker einen Wert von über 10 zu erlangen. In *Fallout 76* ist der maximale Wert 15.

16 Jürgen Link, *Versuch über den Normalismus. Wie Normalität produziert wird* (Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 2009).

17 Ebd., 50.

18 Ebd., 51.

werten, und Normalspektren. Sinnbildlich dafür ist die Gauß'sche Glockenkurve. Die Mehrheit der untersuchten Phänomene wird im mittleren Bereich situiert; davon abgegrenzt werden Randlagen. In diesem Kontinuum lässt sich eine Grenze ziehen, die die »Zone der Anormalität« von jener »der Normalität«¹⁹ trennt.

Link zufolge lassen sich im Bereich des Normalismus zwei verschiedene Strategien ausmachen: Als flexibel-normalistisch bezeichnet Link eine Normalisierungsstrategie, in der das homogene Kontinuum der Normalität maximal expandiert wird; im Unterschied zum »Protonormalismus«, in dem das Normalfeld komprimiert wird.²⁰ Zudem findet die Grenzziehung zu einem anderen Zeitpunkt statt: Protonormalistisch wird zuerst eine inhaltliche Grenze zwischen ›normal‹ und ›anormal‹ gezogen und erst im Anschluss werden die Werte zugeordnet. Flexibler Normalismus zeichnet sich dadurch aus, dass zuerst eine Grundgesamtheit gemessen wird und danach als ›anormal‹ gilt, was nur bei einem Teil der Grundgesamtheit auftritt. Hierzu bedarf es jedoch symbolisch-semantischer Zuschreibungen, denn die Logik der Mathematik liefert keinen Hinweis, bei 0,5%, 1%, 5% oder 10% von Phänomenausprägungen von qualitativen Unterschieden auszugehen. Hier werden Kurven-Verläufe mit einer »semantisch-qualitativen Schwelle«²¹ gekoppelt, die ihrerseits bestimmte Praktiken legitimieren.

Diese normalistischen Überzeugungen finden sich ausformuliert insbesondere bei dem britischen Statistiker und Eugeniker Francis Galton im späten 19. Jahrhundert. Auf dessen Überlegungen zur normalistischen Messung von Intelligenz bauen spätere ›Intelligenzquotienten-Tests‹ (IQ-Tests) auf, die zu Beginn des 20. Jahrhunderts entwickelt werden und anhand dessen Menschen kategorisiert werden.²² Diese Tests basieren auf der Vorannahme, dass Menschen in bestimmten Altersphasen bestimmte kognitive Eigenschaften hätten. Entsprechend ergibt sich der Intelligenzquotient aus dem ›mentalalen Alter‹, geteilt durch das Lebensalter, multipliziert mit 100. Ein Kind wird mit Aufgaben mit steigender Komplexität

19 Ebd., 46.

20 Ebd., 50.

21 Link, *Versuch* ..., 123.

22 Kulturhistorische Untersuchungen zu Diskursen über kognitive Variationen gibt es wenige. Die Historikerin Irina Metzler arbeitet heraus, dass eine ›Idiotie‹ vor dem 13. Jahrhundert nur marginal auftaucht und erst ab diesem Zeitpunkt eindeutiger ›Narren‹ und ›Idioten‹ beschrieben werden (vgl. Irina Metzler, *Fools and idiots? Intellectual disability in the Middle Ages* (Manchester: Manchester University Press. 2016)).

getestet; und wenn ein Kind im Alter von zehn Jahren nicht die Aufgaben besteht, die Sechsjährige erledigen können sollten, wird ein IQ von $6/10 \cdot 100 = 60$ attestiert. Im Zuge der Weiterentwicklung der IQ-Tests durch Goddard oder Terman werden pädagogische Motivationen zur Unterstützung von Kindern durch eugenische zur Steuerung des Erb-Pools ersetzt. Bestimmte Kinder werden als grundsätzlich ›bildungsunfähig‹ abgeurteilt; deren Fortpflanzung soll vermieden werden.²³

Je nach dem gemessenen Wert werden Personen mit einem IQ von unter 80 als ›feeble-minded‹ bezeichnet, mit einer Differenzierung als ›idiots‹ (bei einem IQ von 0 bis 25), ›imbeciles‹ (26–50) und ›morons‹ (50–70). Die Werte darüber reichen von ›border-line deficiency‹ (70–80) über ›dullness‹ (80–90) zu ›normal‹ (90–110) und darüber hinaus zu ›superior intelligence‹ (110–120), ›very superior intelligence‹ (120–140) und schließlich ›near genius or genius‹ (über 140).²⁴ Die hier entworfenen Tests, entwickelt von privilegierten *weißen* Wissenschaftler*Innen, dienen zugleich als Grundlage, um die kognitive Unterlegenheit und Unfähigkeit nicht-*weißer* Menschen zu behaupten und legitimieren in der Folge zum Beispiel die schulische Segregation *weißer* und Schwarzer Kinder in den USA.²⁵ Im deutschsprachigen Raum werden Begriffe wie ›Idiotie‹, ›schwachsinnig‹ und ›schwachbefähigt‹ verwendet.

Auch heute dienen standardisierte Intelligenztests dazu, den Intelligenzquotienten zu bestimmen und anhand dessen Menschen zu kategorisieren. Die Begriffe heute lauten ›disorder of the intellectual development‹ und werden eingeteilt in ›mild‹, ›moderate‹ ›severe‹ und ›profound‹,²⁶ aber sie folgen immer noch einer normalistischen Logik, insofern sie sich durch Standardabweichungen von einem gesetzten Durchschnitt errechnen, der als Normalität gilt. In Deutschland erhal-

23 Vgl. Leonie Knebel und Pit Marquardt, ›Vom Versuch, die Ungleichwertigkeit von Menschen zu beweisen‹, in *Der Mythos vom Niedergang der Intelligenz. Von Galton zu Sarrazin: Die Denkmuster und Denkfehler der Eugenik*, Hg. Michael Haller und Martin Niggelschmidt (Wiesbaden: Springer VS): 91–96.

24 Lewis Madison Terman, *The Measurement of Intelligence: An Explanation of and a Complete Guide for the Use of the Stanford Revision and Extension of the Binet-Simon Intelligence Scale* (Boston u. a.: Houghton Mifflin, 1916): 78.

25 Vgl. Mayes, *The Unteachables...*, 41–55.

26 World Health Organization (WHO) ›6A00 Disorders of intellectual development‹, in *International Classification of Diseases 11th Revision. The global standard for diagnostic health information*, Hg. World Health Organization (WHO), Version 01/2023, <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http%3a%2f%2fid.who.int%2f62f1c%2fentfity%2f605267007>.

ten die Begriffe ›geistige Behinderung‹, ›geistige Beeinträchtigung‹ und ›Lernbehinderung‹ Einzug in den medizinischen und sonderpädagogischen Diskurs.²⁷

Entgegen dieser Begrifflichkeiten wird von einigen betroffenen Personen erklärt, dass sie als »Menschen mit Lernschwierigkeiten« bezeichnet werden wollen, da sie den Begriff der ›geistig Behinderten‹ als Schimpfwort wahrnehmen.²⁸ Mit jenem Begriff werde impliziert, dass die Personen nicht lernfähig seien; dem entgegen stehe die Erfahrung, dass sie lernen, wenn zum Beispiel Kommunikationsbarrieren abgebaut würden und soziale, kulturelle und ökonomische Aspekte berücksichtigt werden.²⁹ Bei ›Mensch mit Lernschwierigkeiten‹ wird zudem der Mensch zuerst und nicht seine spezifische kognitive Variation genannt.³⁰

Mit dem Label der ›geistigen Beeinträchtigung‹ wird damit im medizinischen und sonderpädagogischen Diskurs eine Grenze zwischen ›beeinträchtigt‹ und ›nicht-beeinträchtigt‹ gezogen. Diese Diskurse sind selber eingebettet in gesellschaftliche Verhältnisse und nicht von ihnen zu trennen. Die Methoden und Taxonomien im medizinischen Feld sind beeinflusst von gesamtgesellschaftlichen Vorannahmen darüber, wie Menschen zu sein hätten, was ihre ›natürlichen‹ bzw. ›normalen‹³¹ Eigenschaften seien.³² Ein Konzept wie ›Beeinträchtigung‹ oder auch ›Behinderung‹ funktioniert nur in Abgrenzung von etwas anderem, wie zum

27 Die Formulierungen legen nahe, dass die geistigen Eigenschaften unabhängig von körperlichen Eigenschaften seien. Damit wird einem cartesianischen Dualismus Folge geleistet, der als fragwürdig gilt (vgl. Sarah Karim, *Arbeit und Behinderung. Praktiken der Subjektivierung in Werkstätten und Inklusionsbetrieben* (Bielefeld: transcript, 2021), 12, Fn. 2).

28 Vgl. »Dafür kämpfen wir: Wir wollen ›Menschen mit Lernschwierigkeiten‹ genannt werden!« Mensch zuerst – Netzwerk People First Deutschland e.V., ohne Datum, <http://www.menschzuerst.de/pages/startseite/was-tun-wir/kampf-gegen-den-begriff-geistig-behindert.php>.

29 Vgl. Gertraud Kreamsner, *Vom Einschluss der Ausgeschlossenen zum Ausschluss der Eingeschlossenen. Biographische Erfahrungen von so genannten Menschen mit Lernschwierigkeiten* (Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt, 2017): 15.

30 Ein Begriff wie ›Mensch mit Lernschwierigkeiten‹ mag gegenüber den fremdbestimmten Begriffen Vorteile bringen, unterschlägt jedoch stets die spezifische Individualität der Person (vgl. Kreamsner, *Vom Einschluss ...*, 16).

31 ›Natürlich‹ und ›normal‹ sind beides soziale Konstruktionen, jedoch nicht synonym. Während das Konzept der Natürlichkeit sich bereits in den Diskursen der Antike findet, entsteht das Konzept des Normalen erst im 18. Jahrhundert im Zuge der statistischen Verdichtung der Bevölkerung. Vgl. Link, *Versuch ...*, 36.

32 Vgl. Shelley Tremain, »On the Government of Disability«, *Social Theory and Practice* 27 (2001): 617–636, Werner Schneider und Anne Waldschmidt. ›Disability Studies. (Nicht-)

Beispiel ›Nicht-Beeinträchtigung‹ oder ›Nicht-Behinderung‹. Das ›Nicht-Beeinträchtigte‹ wird jedoch häufig nicht markiert, sondern gilt als das ›Normale‹.³³ Diese Normalität resultiert aber insbesondere im medizinischen Diskurs auf statistischer Erhebung.³⁴

In den *Fallout*-Spielen finden sich entsprechende normalistische Prinzipien. Menschliche Individualität wird in sieben distinkte Eigenschaften aufgeteilt und jede einzelne Eigenschaft wird quantifiziert.³⁵ Innerhalb der Spielmechanik werden damit sehr verschiedene Phänomene – so ließen sich zumindest analytisch Aspekte wie emotionale, soziale etc. Intelligenz unterscheiden – auf einen einzigen Wert reduziert und vergleichbar gemacht. Dies ähnelt der Erstellung von Intelligenzquotienten. Rollenspiele sind zumeist protonormalistisch: Bei der Entwicklung einer Mechanik wie dem S.P.E.C.I.A.L.-System wird auf der Produktionsseite festgelegt, welche Eigenschaften auf welche Weise skaliert werden, welche

Behinderung anders denken«, in *Kultur: Von den Cultural Studies bis zu den Visual Studies. Eine Einführung*, Hg. Stephan Moebius (Bielefeld: transcript, 2012): 138–148.

33 Vgl. Marianne Hirschberg, *Behinderung im internationalen Diskurs. Die flexible Klassifizierung der Weltgesundheitsorganisation* (Frankfurt am Main: Campus, 2009).

34 Aus diesem Grund sind die Analysen der Anglistin Rosemarie Garland-Thomson hinsichtlich der Unterscheidung ›Behinderung/›Normierung‹ nicht ausreichend (vgl. Rosemarie Garland-Thomson, *Extraordinary Bodies. Figuring Physical Disability in American Culture and Literature* (New York City: Columbia University Press, 1997). Garland-Thomson argumentiert, dass der Monster-Freak-Diskurs, der im 18. Jahrhundert entsteht, zur heutigen Differenz zwischen dem ›behinderten‹ und dem ›normalen‹ Körper führt. Der »normate« (ebd., 8) würde von gesunden Männern verkörpert; alles andere gelte als minderwertige Abweichung. Garland-Thomson berücksichtigt jedoch nicht die qualitative Differenz, die das normalistische Dispositiv gebracht hat. Sie argumentiert mit der Existenz normierender Mechanismen an Stellen, an denen bereits normalisierende Mechanismen wirken (vgl. Anne Waldschmidt, »Normalcy, Bio-Politics and Disability: Some Remarks on the German Disability Discourse«, *Disability Studies Quarterly* 26, Nr. 2 (2006), 192). Garland-Thomson behauptet, dass die Differenz sich an einer tradierten, binären Norm ausrichte; wie aber zum Beispiel Hirschberg, *Behinderung ...*, aufzeigt, wird die Differenz anhand einer statistischen Erhebung bemessen, die weitaus flexibler agiert. Das Konzept des ›normate‹ kann damit als Beschreibung für bestimmte Formen des Othinging fungieren; für eine Analyse der konkreten Mechanismen zum Beispiel im medizinischen Diskurs trifft diese Beschreibung jedoch nicht zu.

35 Diese normalistische Konstruktion findet sich bereits in den ersten Pen-and-Paper-Rollenspielen wie *Dungeons & Dragons* (Gary Gygax und David Arneson, 1974) in den USA oder *Midgard* (Jürgen E. Franke, 1981) in Deutschland. Eine normalismustheoretische Analyse von Rollenspielen steht jedoch noch aus.

Werte ›normal‹ und welche ›anormal‹ sind. In quantifizierenden Rollenspielen ist die Definition von Normalität im Allgemeinen bereits bei der Erstellung der grundlegenden Spielmechaniken gegeben. Die spielenden Subjekte werden damit mit einem Bewertungssystem konfrontiert, über das sie keine Gestaltungsmacht haben. Die Entscheidung, an welcher Stelle die Grenze zwischen ›normal‹ und ›anormal‹ verläuft, wurde bereits algorithmisch festgelegt, bevor die erste Spieler*In das Spiel gestartet hat.³⁶

Es stellt sich daher die Frage, welcher Intelligenz-Wert in den *Fallout*-Spielen als ›normal‹ gilt. In *Fallout* werden einzelne Werte mit Begriffen wie »übel« für 1 Punkt, »mittel« für 5 Punkte und »spitze« für 10 Punkte bewertet. In den Begrifflichkeiten werden keine expliziten Grenzen zwischen ›normalen‹ und ›anormalen‹ Werten gezogen. Dennoch wurden in der Implementierung des S.P.E.C.I.A.L.-Systems eindeutig Annahmen formuliert, welche Werte als ›normal‹ gelten.³⁷

Dies zeigt sich zum einen daran, welche Charaktere mit welchen Werten ausgestattet worden. In *Fallout* und *Fallout 2* haben nur die Hunde bzw. hundartigen Wesen Dogmeat, Pariah Dog und Robodog Intelligenzwerte von 1 bis 3 Punkte sowie, als Ausnahme, der Supermutant Harry 3 Punkte. Keiner dieser vier *non-player characters* (NPCs) kann mehrere grammatikalisch korrekte Sätze sprechen. Alle übrigen menschlichen Charaktere haben mindestens 4 Punkte. Ab *Fallout 3* wird dieser Wert jedoch mit einer andere Bedeutung aufgeladen. So haben z.B. die Soldatin Star Paladin Cross oder der Supermutant Fawkes einen Intelligenzwert von 3 Punkten, der Hund Dogmeat hingegen nur 2 Punkte. In *Fallout 4* hat der Cyberhund Rex 2 Punkte, die Nightkin-Supermutantin Lily Bowen 3

36 Obwohl in den hier diskutierten Rollenspiel-Systemen die Grenzen zwischen Normalität und Anormalität bereits auf der Produktionsseite festgezogen sind, bedeutet dies nicht, dass die ›normalen‹ Ausprägungen diejenigen sind, die am häufigsten in der *storyworld* vertreten sind – dies entspräche einer flexibel-normalistischen Vorstellung von Normalität. Eine Analyse der Werte der NPCs in den *Fallout*-Spielen würde vor allem ermöglichen zu überprüfen, ob die Game-Entwickler*Innen eine Normalverteilung der Eigenschaften angestrebt haben. Zudem ließe sich überprüfen, ob z.B. das Othering von Ghulen, das audiovisuell und narrativ stattfindet, zudem durch ihre Werte unterstützt wird.

37 Einen Schwerpunkt auf die derart definierten Mittelwerte findet sich in *Fallout: New Vegas* beim NPC Hadrian, einem Stand-Up-Comedian. Hadrian macht Witze über jene Eigenschaften des Avatars, die nicht einen Wert von genau 5 Punkten haben. Alles, was von diesem Mittelwert abweicht, dient als Ausgangspunkt, um sich über den Avatar lustig zu machen. Hier wird der Begriff von Normalität sehr eng gefasst.

Punkte. Während in den ersten *Fallout*-Spielen eine Intelligenzwert von unter 4 Punkten bedeutet, keine komplexe Sprache benutzen zu können, ist in späteren *Fallout*-Spielen 3 Punkte der niedrigste Wert für menschliche Charaktere.

Zum anderen zeigt sich die Neujustierung des Intelligenz-Wertes anhand der spielerischen Möglichkeiten des Avatars. Da das Handeln im Fokus des Mediums Spiel steht, werden im Folgenden die Handlungsmöglichkeiten des Avatars weitergehend analysiert.

3. Die Verengung des Normalfeldes Intelligenz im Verlauf der *Fallout*-Reihe

In einigen *Fallout*-Spielen führt ein niedriger Wert in Intelligenz zu einem anderen Spielerlebnis als ein mittlerer oder hoher Wert. Insgesamt verändert sich das Normalfeld Intelligenz in den verschiedenen *Fallout*-Spielen.

Im ersten Spiel der Reihe, *Fallout*, ist das Vokabular des Avatars mit einem Intelligenz-Wert von 1 bis 3 Punkten sehr eingeschränkt. In Dialogen kann die Spieler*In zum Beispiel auswählen, ob der Avatar mit niedriger Intelligenz »Nuh-huh, uh-nuh?« oder »Uh, nuh? Nuh-uh-uh-nuh.« sagt. Die Spieler*In selber weiß bei der Auswahl der Dialogsätze häufig nicht, was der Inhalt dieser Sätze ist; die meisten NPCs verstehen den Avatar ebenso wenig. Dieser Mangel an Vokabeln führt häufig dazu, dass die fremden NPCs den Dialog beenden. Einige wollen mit dem Avatar nichts zu tun haben, andere beleidigen ihn oder greifen ihn physisch an. Viele Quests außer der Haupt-Quest stehen deshalb einem Avatar mit niedriger Intelligenz nicht zur Verfügung. Während es der Spieler*In im Regelfall frei steht, verschiedene Charaktere zur Begleitung anzuwerben, kann für einen Avatar mit niedriger Intelligenz nur der Hund Dogmeat als Begleiter fungieren. Die möglichen Interaktionen im Spiel sind insgesamt deutlich eingeschränkt. Das Spielerlebnis unterscheidet sich deutlich von Charakteren mit einem Intelligenzwert von 4 bis 10 Punkten.

Zugleich wird beim Vault-13-Aufseher, einem NPC, der den Avatar seit geraumer Zeit kennt, deutlich, dass er die Sprache des Avatars versteht. Der Aufseher der Vault, in der der Avatar aufgewachsen ist, beantwortet die beiden oben zitierten Fragen unterschiedlich. Er versteht, welche Fragen der Avatar stellt und antwortet

entsprechend. Der Avatar wird vom Aufseher nicht behindert. Im Unterschied zu den meisten anderen NPCs, die jedwede Interaktion abbrechen, kann dadurch das Spiel voranschreiten. Die Kommunikation des Aufsehers ist den Verständnisbedürfnissen des Avatars häufig angepasst; dennoch ist im Laufe von *Fallout* nicht jeder Kommunikationsversuch zwischen dem Aufseher und dem Avatar erfolgreich. Diese Missverständnisse dienen der Unterhaltung des spielenden Subjekts.

Abseits der eingeschränkten Dialog-Optionen und der daraus folgenden Konsequenzen gibt es im Spiel jedoch keine Veränderungen. Der Avatar kann durch das Ödland wandern, die Welt erkunden, sich an NPCs vorbeischieben und Kämpfe bestreiten. Sowohl Interface als auch Spielmechaniken sind gleich. Durch die eingeschränkten Dialoge sind jedoch die Neben-Quests und dadurch einige Orte nicht erreichbar. Der Umfang des Spiels sinkt signifikant, obwohl die Mechaniken gleich bleiben. Insgesamt jedoch ist es möglich, als Avatar mit einem niedrigen Intelligenz-Wert die Haupt-Quest zu erfüllen.

Dem entgegen ist einem Avatar mit niedriger Intelligenz in *Fallout 4* weitaus mehr Kommunikation möglich. Der Avatar mit niedriger Intelligenz versteht manche Äußerungen von NPCs nicht direkt, insbesondere metaphorische oder Dialoge mit vielsilbigen Wörtern. Im Allgemeinen hängen die Äußerungsoptionen des Avatars ebenso wie die Reaktionen der NPCs merklich vom Intelligenz-Wert des Charakters ab. So kann die Spieler*In auf die Aufforderung vom gefangenen Soldaten Silus, eine Waffe zu organisieren, zwischen den Antworten »Uh huh. Bring Fire Stick.« und »Wha?« wählen. Für die letzte Antwort wird der Avatar von Silus als »invalid« bezeichnet. Andere Begriffe, mit denen der Avatar mit niedriger Intelligenz konfrontiert wird, sind »moron« oder »imbecile«. Die diagnostischen Begriffe des medizinischen Diskurses, die umgangssprachlich als Beleidigungen verwendet werden, charakterisieren den anormalen Status jenes Avatars.

Im Gegensatz zu *Fallout* und *Fallout 2* (Black Isle Studios /Interplay Productions, 1998) behält ein Avatar mit geringer Intelligenz in den neueren Spielen jedoch mehr Entscheidungsfreiheit. Es wird keine Quest vorenthalten, und das spielende Subjekt kann sich immer noch entscheiden, wie es mit bestimmten Situationen umgehen will. Zudem stehen andere Antwortmöglichkeiten zur Verfügung und manche Quests lassen sich durch andere Optionen lösen. Die *agency* des Avatars wird nicht eingeschränkt; sie wird nur anders strukturiert als bei Avataren mit einem höheren Intelligenz-Wert.

Daraus lässt sich zum einen festhalten, dass in der *storyworld* der *Fallout*-Spiele Ableismus herrscht, zum anderen, dass die Spiele selbst auf anderer Ebene Ableismus reproduzieren:

Erstens herrscht innerhalb der *storyworld* von *Fallout* Ableismus. Der Begriff bezieht sich auf das englische Wort ›able‹ (fähig) und wird parallel zu Begriffen wie Sexismus und Rassismus verwendet, bezeichnet aber den Umgang mit dem Phänomen Nicht_behinderung. In den Disability Studies finden sich verschiedene Ansätze, um mit dem Begriff Ableismus Formen von Diskriminierung und Marginalisierung sowie Prozesse sozialer Ungleichheit zu fassen.³⁸ Im hier vorliegenden Text wird mit dem Begriff ›Ableismus‹ ein intersektionales Herrschaftsverhältnis bezeichnet, in denen Menschen zum einen anhand ihrer physischen, psychischen oder kognitiven Fähigkeiten differenziert werden und zum anderen aufgrund dieser Differenzierung unterschiedlichen Zugang zu sozialen Positionen haben. Ableismus drückt sich u.a. in der Unterscheidung von Menschen als ›beeinträchtigt‹ und ›nicht-beeinträchtigt‹ aus.³⁹

In der *storyworld* von *Fallout* und *Fallout 2* wird ein Charakter mit niedriger Intelligenz häufig beleidigt und abgewertet. Dass in beiden Spielen einige Quests gar nicht erst zur Verfügung stehen, ist eine für das Medium des Spiels geeignete Darstellung von Ableismus. Ein Urteil über die kognitiven Fähigkeiten einer Person verhindert die Teilhabe dieser Person an Möglichkeiten, die anderen Personen offenstehen. Ein Charakter mit einem Intelligenzwert von einem bis drei Punkten wird von den meisten NPCs behindert – im Unterschied zu Avataren mit einem Intelligenzwert von vier bis zehn Punkten, diese werden nicht behindert. Diese Form des Ableismus im Ödland parallelisiert den Ableismus in der physischen Realität, in dem aufgrund eines Urteils über kognitive Fähigkeiten zum Beispiel

38 Vgl. Anne Waldschmidt, *Disability Studies zur Einführung* (Hamburg: Junius, 2020), 123–126, Rebecca Maskos, ›Ableismus und Behindertenfeindlichkeit. Diskriminierung und Abwertung behinderter Menschen‹, 28.08.2023, in *bpb.de. Bundeszentrale für politische Bildung*. <https://www.bpb.de/themen/inklusion-teilhabe/behinderungen/539319/ableismus-und-behindertenfeindlichkeit/sowie-Schöne,-Behinderung-und-Ableismus>.

39 Diese fähigkeitenbasierte Differenzkategorie umfasst jedoch etliche weitere Begriffe, wie zum Beispiel den gesamten Katalog der *Internationalen Klassifikation der Funktionsfähigkeit, Behinderung und Gesundheit (ICF)* der World Health Organization (2005). Auch die Begriffe des früheren medizinischen Diskurses wie ›imbecile‹ oder ›moron‹ gehören dazu.

der Zugang zu schulischer Bildung oder Arbeitsplätzen verhindert wird. Dieser Ableismus durchzieht das Ödland.

Zweitens führen die unterschiedlichen *Fallout*-Spiele selber eine Grenzziehung durch zwischen Personen mit verschiedenen kognitiven Fähigkeiten, weisen ungleiche soziale Positionen zu und äußern sich dadurch selber ableistisch. Die frühen Spiele *Fallout* und *Fallout 2* ziehen dabei die Grenze anders als die neueren Spiele *Fallout 4* und *Fallout: New Vegas* (Obsidian Entertainment / Bethesda Softworks, 2010). In den frühen Spielen kann ein Avatar mit niedrigem Intelligenz-Wert kaum einen verständlichen Satz sprechen, in späteren Spielen kann der Avatar kurze Sätze mit simplen Vokabeln bilden, deren Grammatik jedoch nicht den hegemonialen Sprachregeln entspricht.

In den *Fallout*-Spielen drückt sich damit ein Wandel aus. In allen Spielen taucht der geringe Intelligenz-Wert vor allem als Unterhaltungseffekt auf; es wird eine Karikatur aufgebaut von Menschen, deren kognitive Fähigkeiten nicht der Norm entsprechen, um diese dann Lächerlichkeit preiszugeben. Insofern schließt diese Darstellung an stereotype Darstellungen aus anderen populärkulturellen Werken an, in denen auf Kosten der dargestellten Personen ein Unterhaltungseffekt erzeugt werden soll.⁴⁰ Lennie im Buch *Of Mice and Men* (John Steinbeck, 1937) und Forrest im Film *Forrest Gump* (USA, Robert Zemecki, 1994) werden als Kinder beschrieben, die nicht verstehen, was um sie herum passiert.⁴¹ Die *Fallout*-Spiele, wenn auch in unterschiedlichem Grad, reproduzieren diese Stereotype.

Ein Unterschied zwischen den Spielen liegt jedoch darin, welche Erwartungen an einen Avatar gestellt werden, damit er als spielbar gewertet wird. Normalismustheoretisch formuliert liegt hier eine Verengung des ›Normalfeldes Intelligenz‹ vor. In früheren Spielen wird der Avatar nicht von allen Personen verstanden; dies

40 Das Nutzen der Darstellung von kognitiven Variationen für komödiantische Zwecke könnte auch emanzipatorisch genutzt werden, um zum Beispiel Machtstrukturen offenzulegen (vgl. Alison Wilde, *Film, Comedy, and Disability. Understanding Humour and Genre in Cinematic Constructions of Impairment and Disability* (London und New York: Routledge, 2018), 25–49). Diese Aspekte finden sich insbesondere in den späteren *Fallout*-Spielen nicht.

41 Vgl. Karen Schwartz, Zana Marie Lutfiyya und Nancy Hansen, »Dopey's Legacy: Stereotypical Portrayals of Intellectual Disability in the Classic Animated Films«, in *Diversity in Disney Films. Critical Essays on Race, Ethnicity, Gender, Sexuality and Disability*, Hg. Johnson Cheu (Jefferson und London: McFarland & Company, 2013): 179–188.

führt zu eingeschränkten Handlungsmöglichkeiten und dadurch zu einer anderen Vermittlung der *storyworld*. Es stehen dem spielenden Subjekt weniger Möglichkeiten zur Verfügung, mit der Welt zu interagieren; die *agency* wird deutlich eingeschränkt. Die Spielweise mit einem geringeren Intelligenzwert führt zu einem grundlegend anderen Charakter. Hier steht ein Charakter zur Verfügung, der sich durch eine eindeutige Alterität auszeichnet.⁴²

Welches Ausmaß diese spezifische Form der Intelligenzkonstruktion in früheren Spielen hatte, scheint im Entwicklungsprozess späterer Spiele verloren gegangen zu sein. Dies zeigt sich anekdotisch an einer Äußerung des Game Designers Chris Avellone. Avellone erklärte in einem Interview 2010, dass das Entwicklungs-Team für *Fallout: New Vegas* noch »stupid-speak«⁴³ hinzufügte. Offensichtlich bezieht er sich darauf, dass in jenem *Fallout*-Spiel für Charaktere mit niedrigem Intelligenzwert andere, »lustige« Antwortmöglichkeiten implementiert werden. In *Fallout* und *Fallout 2* führt der niedrige Intelligenzwert jedoch zu einer ganz anderen Spielerfahrung als nur zu veränderter Sprache. Die Reduktion des niedrigen Intelligenzwerts auf »stupid speak« verkennt die Reichweite, die diese Variable hat. In *Fallout* und *Fallout 2* wird der Ableismus durch die Mehrheitsgesellschaft erfahrbar, die den Avatar konstant ablehnt und ihm gesellschaftliche Teilhabe verwehrt. Diese Facetten kommen nicht mehr zum Tragen, wenn sich nur noch die Sprachoptionen ändern, aber sonst sämtliche Optionen beim Spiel gleich bleiben. Game Designer Avellone scheint das Ausmaß in den frühen Spielen unterschätzt zu haben und reproduziert schlicht ableistische Karikaturen von Menschen mit bestimmten kognitiven Eigenschaften.

Dabei liefern die frühen *Fallout*-Spiele einen Kontrast zu den hegemonialen Diskursen hinsichtlich kognitiven Variationen. Die biographischen Erfahrungen von Menschen, die als Menschen mit Lernschwierigkeiten etikettiert werden, sind bisher noch sehr gewaltvoll. Menschen mit bestimmten IQ-Werten werden in

42 Nur für die Eigenschaft Intelligenz macht sich ein solch radikaler Einschnitt in den Spielmöglichkeiten bemerkbar. Niedrige Werte in anderen Eigenschaften verhindern ebenfalls manche Spielweisen; aber einzig bei niedrigen Intelligenz-Werten wird das Spielerlebnis dermaßen eingeschränkt.

43 Chris Avellone in »Planet Fallout Interview – Chris Avellone«, Planet Fallout, veröff. 20.09.2010. <http://planetfallout.gamespy.com/articles/interviews/1883/Planet-Fallout-Interview-Chris-Avellone> (Seite nicht mehr verfügbar).

der zeitgenössischen Gesellschaft vorrangig in »totale[n] Institutionen«⁴⁴ untergebracht und ihnen werden kaum Entscheidungen zugestanden. Sie werden vorrangig als Objekte der Fürsorge betrachtet, die mittels psychiatrischer, pädagogischer oder administrativer Expertise behandelt werden müssen.⁴⁵ In diesen Einrichtungen der Behindertenhilfe werden Menschen mit bestimmten kognitiven Variationen »als ›Menschen mit Lernschwierigkeiten‹ etikettiert und damit einhergehend systemimmanent der Möglichkeit beraubt [...], rational und vernünftig für sich selbst zu sprechen oder sich gar dagegen zu wehren.«⁴⁶ Ähnliche Zuschreibungen finden sich bei denjenigen Menschen, die in dezidierten ›Werkstätten für behinderten Menschen‹ Arbeiten nachgehen, innerhalb eines hierarchischen Systems als unterstützungs- und hilfsbedürftig gelten und beständigen Kontrollen ausgesetzt sind.⁴⁷

Dennoch verändert sich der Diskurs. Im Bereich der Nicht_behinderung wird im Allgemeinen eine Entwicklung zu mehr flexiblen Normalismus, bei Aufrechterhaltung eines »protonormalistischen Kern[s]«, festgestellt.⁴⁸ In der Sonderpädagogik zeigt sich dies u.a. darin, dass immer mehr Kinder, denen ein ›sonderpädagogischer Förderbedarf‹ attestiert wird, gemeinsam mit Kindern ohne entsprechende Diagnose in Regelschulen unterrichtet werden.⁴⁹ Das Normalfeld Intelligenz wird im sonderpädagogischen Diskurs flexibel-normalistisch expandiert.

Im Unterschied dazu wird im Verlauf der *Fallout*-Spiele das Normalfeld Intelligenz komprimiert. In den frühen *Fallout*-Spiele sind Avatare spielbar, denen im aktuellen medizinisch-psychiatrischen Diskurs Selbstständigkeit vermutlich abgesprochen würde, deren kognitive Variation innerhalb der Fiktion sie dennoch nicht davon abhält, durch das Ödland zu reisen. Die Entscheidungsfrei-

44 Erving Goffman, »Über die Merkmale totaler Institutionen«, in *Asyle. Über die soziale Situation psychiatrischer Patienten und anderer Insassen* (Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1972).

45 Vgl. Kreamsner, *Vom Einschluss ...*, 279–284.

46 Kreamsner, *Vom Einschluss ...*, 283.

47 Vgl. Karim, *Arbeit und ...*, 146–214.

48 Waldschmidt, »Die Flexibilisierung ...«, 196f.

49 Die Schwierigkeiten, die hierin liegen, werden u.a. von Buchner empirisch aufgezeigt (vgl. Tobias Buchner, »Markierungen und Platzierungen. Die Produktion von ›Integrationskindern‹ über verräumlichte Praktiken an Regelschule«, *Zeitschrift für Inklusion* Nr. 4 (2017), <https://www.inklusion-online.net/index.php/inklusion-online/article/view/435>).

heit ist bei diesen Avataren aufgrund der mangelnden Quests stark limitiert, aber ihnen wird zugestanden, sich abseits totaler Institutionen zu bewegen. In späteren Spielen hingegen tauchen Charaktere, die von anderen nicht verstanden werden, nicht mehr als Avatare auf. Ein niedriger Intelligenz-Wert in *Fallout 4* oder *Fallout 76* führt zu verschlechterter Grammatik, hat aber wenig weitere Auswirkungen auf das vollständige Spielerlebnis. Das Spiel lässt sich im Großen und Ganzen genauso spielen wie mit höheren Intelligenz-Werten. Ein niedriger Wert führt nicht zum Ausschluss von gesellschaftlicher Teilhabe. Sämtliche Quests stehen zur Verfügung; es bedarf nur teilweise anderer Lösungsansätze. Der Charakter unterscheidet sich zwar in Werten, aber er liefert keine andere Spielerfahrung. Ein Avatar, dem im medizinisch-psychiatrischen Diskurs kaum Selbstständigkeit zugesprochen wird, wird damit im spielerischen Diskurs im Laufe der Zeit zum Verschwinden gebracht.

Das SPECIAL-System hat Minimum- und Maximum-Werte für die diversen Eigenschaften. Der minimale Wert für Intelligenz in *Fallout* und *Fallout 2* erhält eine andere Bedeutung als dieselbe Quantität in *Fallout 4* oder *Fallout 76*. Dabei wird jedoch nicht der Eindruck vermittelt, dass das Spiel Avataren mit unterschiedlichen kognitiven Fähigkeiten dieselben Zugänge bereitstellt, sondern Menschen mit bestimmten kognitiven Variationen, die in *Fallout* und *Fallout 2* noch konstruiert wurden, sind in *Fallout 4* oder *Fallout 76* komplett absent. Es ist nicht mehr möglich, einen Charakter zu spielen, dem vom Großteil des Ödlands nur Unverständnis entgegengebracht wird. In *Fallout* und *Fallout 2* wird ein Charakter mit niedrigem Intelligenzwert zwar von allen anderen abgelehnt, aber es ist generell möglich, ihn zu steuern. Es wird keine Notwendigkeit einer ›normalen‹ Kommunikation vorausgesetzt; sondern selbst ein Charakter, der hegemonial als ›anormal‹ gilt, ist spielbar. In den späteren *Fallout*-Spielen ist Intelligenz zwar – wie alle Eigenschaften – eine graduell abgestufte Eigenschaft, aber der Charakter variiert nur minimal. Im Laufe der *Fallout*-Reihe ist die Spannbreite der ›normalen‹ menschlichen Eigenschaften stärker eingeschränkt worden. Das ›Normalfeld Intelligenz‹ wird damit verengt.

4. Unauflösbarer Widerspruch der Freiheit in normalistischer Operationalisierung

Die Komprimierung des Normalfeldes Intelligenz innerhalb der *Fallout*-Spiele lässt sich zunächst als ein Beispiel verstehen, inwiefern die Spiele nicht den expliziten Ansprüchen gerecht werden. Die Problematik geht jedoch tiefer und ist der normalistischen Logik selbst geschuldet. Ein grundlegendes Problem ist, dass Normalismus stets ›Anormalitäten‹ definiert und auf diese muss reagiert werden. So muss der Normalismus »Dispositive kompensierender Ver-Sicherung (Sicherheit) gegen die Risiken eines hyperdynamischen, symbolisch exponentiell Wachstums«⁵⁰ bereit stellen. Hieraus erwachsen beständig Konflikte zwischen einer drohenden Anormalität und einer Aufrechterhaltung des Status Quo. Zudem werden innerhalb des Normalismus Subjekte beständig zur Selbstnormalisierung angehalten.

Bezogen auf das Thema Intelligenz zeigen sich die Konsequenzen des Normalismus z. B. daran, dass das Recht auf körperliche Unversehrtheit an das Erreichen bestimmter Testergebnisse geknüpft wurde, wie etwa in den Sterilisationsgesetzen der USA, Deutschlands oder in skandinavischen Ländern seit den 1920er Jahren. Normalistische Annahmen schlagen sich ebenso in der aktuellen Pränataldiagnostik nieder: Eine erhöhte Wahrscheinlichkeit, dass bei einem Fötus Trisomie 21 vorliegt und dadurch die kognitiven Eigenschaften von der ›Normalität‹ abweichen, führt zumindest in Dänemark in über 90% der diagnostizierten Fälle zum Schwangerschaftsabbruch.

Als Gegenentwurf zu den proto- wie flexibelnormalistischen Strategien lassen sich jene konkrete Utopien nennen, die als »transnormalistisch«⁵¹ bezeichnet werden. Im pädagogischen Diskurs bezieht sich Transnormalismus darauf, die Grenze zwischen ›Beeinträchtigung‹ und ›Normalität‹ irrelevant werden zu lassen.⁵² Im Fokus steht die Ermöglichung der Individuen, neue Selbstverhältnisse zu bilden.

⁵⁰ Link, *Versuch über ...*, 39.

⁵¹ Link, *Versuch ...*, 22.

⁵² Vgl. Sabine Lingenauber, »Lernbehinderung und Behinderung als Kategorien des integrationspädagogischen Diskurses«, in *Inklusive Pädagogik*, Hg. Irmtraud Schnell und Alfred Sander (Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt, 2004): 127–132; Tobias Buchner, *Die Subjekte der Integration. Schule, Biographie und Behinderung* (Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt, 2018): 311–318.

Dies bedeutet u.a., die Vulnerabilität von Menschen und ihre Interdependenz voneinander zu akzeptieren. Durch den Abbau von Barrieren werden Individuen dazu empowert, ihr Selbst zu entfalten.⁵³ Dies beinhaltet als Anforderung an den pädagogischen Diskurs, sowohl den Begriff der Leistung infrage zu stellen⁵⁴ als auch die gesamtgesellschaftlichen Verhältnisse in der Praxis zu reflektieren.⁵⁵ Hierdurch ließe sich der Anspruch einer »Pädagogik der Vielfalt«⁵⁶ verwirklichen und der Verschiedenheit von Individuen Rechnung tragen.

Ein Anspruch an Vielfalt wird ebenso in der Spielentwicklung der *Fallout*-Spiele behauptet. Die *Fallout*-Spiele versprechen eine größtmögliche Freiheit, indem sie es dem spielenden Subjekt überlassen, die Schwerpunkte des eigenen Avatars individuell zu gestalten und selber zu entscheiden, ob ein Charakter eher intelligent, geschickt oder kräftig ist. In den *Fallout*-Spielen kommen beständig Konflikte zwischen Charakteren zum Tragen. In der Bearbeitung dieser Konflikte wird auf etablierte normalistische Praktiken zurückzugreifen, Charaktere als Träger quantifizierter Eigenschaften zu definieren und deren Werte miteinander zu vergleichen. Diese Logik ist nicht auf *Fallout*-Spiele oder Rollenspiele beschränkt, sondern durchzieht ebenso Strategiespiele und Wirtschaftssimulationsspiele.⁵⁷

Die *Fallout*-Spiele sind digitale Spiele. Als digitale Elemente bestehen sie aus Daten; als Spiele unterwerfen sie sich zumeist einem Prinzip, das messbare Leis-

53 Dass im Bereich der Inklusion ein Trilemma vorliegt, das sich durch widersprüchliche Ansprüche von Normalität, Empowerment und Dekonstruktion ergibt, hat Boger herausgearbeitet (vgl. Mai-Anh Boger, *Theorien der Inklusion. Die Theorie der trilemmatischen Inklusion zum Mütendenken* (Münster: edition assemblage, 2019)).

54 Vgl. Ulrike Schildmann, »Leistung in der Inklusiven Pädagogik – normalismustheoretisch reflektiert«, in *Leistung inklusiv? Inklusion in der Leistungsgesellschaft. 1. Menschenrechtliche, sozialtheoretische und professionsbezogene Perspektiven*, Hg. Birgit Lütje-Klose, Mai-Anh Boger, Benedikt Hopmann und Phillip Neumann (Bad Heilbrunn: Verlag Julius Klinkhardt, 2017): 83–90.

55 Vgl. Gabriel Zellmer, »Ohne Angst verschieden sein« – zur Diskussion eines gern genutzten Zitates«, *Zeitschrift für Inklusion*, Nr 1 (2021), <https://www.inklusion-online.net/index.php/inklusion-online/article/view/565>

56 Annedore Prengel, *Pädagogik der Vielfalt. Verschiedenheit und Gleichberechtigung in interkultureller, feministischer und integrativer Pädagogik* (Opladen: Leske + Budrich, 1993).

57 Vgl. Rolf F. Nohr, *Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Computerspiel* (Münster: LIT, 2008), 90–103.

tungen auswertet.⁵⁸ Die Verwendung normalistischer Logiken in Spielen ist jedoch nicht nur eine simple Übernahme gesellschaftlich vorherrschender Annahmen, es macht diese Annahmen den Spieler*Innen zugänglich. Digitale Spiele sind selber diskursive Elemente. Sie produzieren und reproduzieren Verständnisse darüber, wie die Welt funktioniert, wie Menschen sind, und wie wir handeln sollten. Die Spielmechaniken dienen hier als Angebot, selber operativ innerhalb der normalistischen Logiken zu handeln. Die Problematiken, die mit den normalistischen Dispositiv einhergehen, werden jedoch innerhalb der Spiele nicht thematisiert. Die notwendige Grenzziehung zwischen ›normalen‹ und ›anormalen‹ Ausprägungen von Eigenschaften verhindert eine freie Gestaltung des Charakters. Die anvisierte Freiheit des spielenden Subjekts findet dadurch stets einen Widerspruch in den Grenzen des Normalismus.

Ob sich der im pädagogischen Diskurs formulierte transnormalistische Anspruch im Medium des digitalen Spiels überhaupt verwirklichen lässt, bleibt eine offene Frage. Spiele haben zumeist klare Definitionen, was als ›Sieg‹ oder ›Niederlage‹ gilt und fordern das spielende Subjekt zur konstanten »Selbstoptimierung«⁵⁹ auf. Im Design eines transnormalistischen Spiels müssten die Leistungsbeurteilungen selbst reflektiert werden. Um dennoch ein bedeutungshafte Spielen jenseits zufälligen Knöpfedrucks zu evozieren, sind kreative Ansätze im Bereich des Game Design vonnöten. Damit ließe sich aber der Anspruch an Freiheit des spielenden Subjekts eher erfüllen als im Rückgriff auf normalistische Logiken, die stets Normalitäten und Anormalitäten definieren – selbst wenn die Anormalitäten, wie bei *Fallout* und *Fallout 2*, immerhin als spielbare Optionen auftauchen.

58 Vgl. Stefan Böhme, »Computerspiele als ›komplexe Selbstnormalisierungstrainings‹«, in *Revisionen – Relektüren – Perspektiven*, Hg. Simon Frisch und Tim Raupach (Marburg: Schüren, 2012): 55–66.

59 Rolf F. Nohr, »Wiederaufsetzen nach dem Tod. Selbstoptimierung, Normalismus und Re-Entry im Computerspiel«, in *Trial and Error. Szenarien medialen Handelns*, Hg. Andreas Wolfsteiner und Markus Rautzenberg (Paderborn: Fink, 2014b): 251–268.

5. Fazit

Fallout-Spiele werden als Spiele mit einer großen Freiheit angepriesen, die das spielende Subjekt ausleben könnte. Zumindest für Variationen im Bereich kognitiver Fähigkeiten ist diese Behauptung widerlegt. Dabei zeigt sich im Verlaufe der *Fallout*-Reihe ein Wandel: In früheren Spielen war eine größere Variation an kognitiven Fähigkeiten spielbar als in neueren.

In früheren *Fallout*-Spiele wird einem Avatar mit einem geringem Intelligenz-Wert nahezu ein Unvermögen attestiert, einen verständlichen Satz zu sagen. Anhand des Aufsehers, der den Avatar versteht, wird jedoch deutlich, dass erst die mangelnde Kommunikationsbereitschaft der NPCs den Avatar behindert. Der Avatar ist verständlich, sofern ein NPC die eigene Kommunikation anpasst. An dieser Stelle ist die kognitive Variation des Avatars keine Beeinträchtigung; der Avatar wird nicht behindert. In der Figur des Aufseher deutet sich an, wie Inklusion aussehen könnte: die Anpassung gesellschaftlicher Verhältnisse an die Bedürfnisse aller ihrer Mitglieder.⁶⁰

Insbesondere das erste Spiel der Reihe, *Fallout*, hat eine disruptive Kraft. Obwohl der Avatar mit niedriger Intelligenz lächerlich gemacht und abgewertet wird, wird zugleich der Ableismus des Ödlands präsentiert. Alleine die Tatsache, dass ein solcher Avatar spielbar und fähig ist, im Ödland zu überleben, konstruiert diese kognitive Variation anders als die passive und bemitleidenswerte Figur, die in Hollywood-Filmen typisch ist; dieser Avatar ist auch nicht das entscheidungsunfähige Objekt der Fürsorge, zu dem es im medizinisch-psychiatrischen Diskurs gemacht wird. Trotz all der Problematik in dieser Konstruktion der kognitiven Variation in den frühen *Fallout*-Spiele wohnt hier ein emanzipatorischer Funken inne, da diese Spiele eine dezidiert ›anormale‹ Subjektposition zur Verfügung stellen und die Notwendigkeit gesellschaftlicher Veränderung vermitteln.

Dem entgegen gibt es in späteren *Fallout*-Spiele keine Avatare, für deren Inklusion gesellschaftliche Veränderungen notwendig wären. In späteren *Fallout*-Spiele stehen Avatare, die als ›unverständlich‹ konstruiert werden, gar nicht erst zur Verfügung. In *Fallout: New Vegas* und *Fallout 4* verwendet ein Avatar mit niedrigem Intelligenzwert zwar fragwürdige Grammatik und hat Probleme mit Metaphern, aber alle NPCs sind bereit, mit ihm umzugehen. Avatare mit

⁶⁰ Vgl. Boger, *Theorien...*, 36–45.

bestimmten kognitiven Variationen werden entfernt. Damit wird die Vielfalt spielbarer Avatare eingeschränkt. Im Verlaufe der *Fallout*-Veröffentlichungen wird das ›Normalfeld Intelligenz‹ damit zunehmend beschränkt.

Die *Fallout*-Spiele bieten nur eine bestimmte Form von Avataren als spielbar an. Digitale Spiele tragen als diskursive Elemente dazu bei, Subjektpositionen bereitzustellen. Der Wegfall von bestimmten Subjektpositionen im Verlaufe der *Fallout*-Reihe muss daher als Limitierung gewertet werden.

Solange sich digitale Spiele innerhalb normalistischer Logiken bewegen, steht die behauptete Freiheit des Subjektes eh im Widerspruch hierzu. Die normalistische Logik erzwingt Grenzziehungen und produziert stets Anormalitäten. Das Medium des Spiels ruft das Subjekt beständig zur Selbstoptimierung auf. Eine spielerische Freiheit in Gestalt normalistischer Operationalisierung stellt einen widersprüchlichen Zusammenhang dar. Es bleibt für den Moment ein Forschungsdesiderat, zu klären, ob ein transnormalistisches Spiel überhaupt möglich ist.

Die Freiheit der Subjekte wird als Anspruch, wenn auch in unterschiedlicher Detailtiefe, sowohl im Diskurs des Game-Design als auch im Diskurs der Pädagogik formuliert. Sofern der normative Anspruch besteht, Subjekte in ihrer Verschiedenheit anzuerkennen, haben die *Fallout*-Spiele heute einen weiteren Weg vor sich als noch 1997.

Werkverzeichnis

Spiele

Dungeons & Dragons (Gary Gygax und David Arneson, 1974).

Fallout (Interplay Productions, Black Isle Studios /Interplay Productions, 1997).

Fallout 2 (Black Isle Studios /Interplay Productions, 1998).

Fallout 3 (Bethesda Game Studios /Bethesda Softworks, 2008).

Fallout 4 (Bethesda Game Studios /Bethesda Softworks, 2015).

Fallout: New Vegas (Obsidian Entertainment /Bethesda Softworks, 2010).

Forrest Gump (USA, Robert Zemeckis, 1994)

Midgard (Jürgen E. Franke, 1981).

Of Mice and Men (John Steinbeck, 1937).

Literaturverzeichnis

- Boger, Mai-Anh. *Theorien der Inklusion. Die Theorie der trilemmatischen Inklusion zum Mitdenken*. Münster: edition assemblage, 2019.
- Bonner, Marc. *Offene-Welt-Strukturen. Architektur, Stadt- und Naturlandschaft im Computerspiel*. Marburg: BÜCHNER Verlag, 2023.
- Buchner, Tobias. »Markierungen und Platzierungen. Die Produktion von ›Integrationskindern‹ über verräumlichte Praktiken an Regelschule.« *Zeitschrift für Inklusion* Nr. 4 (2017). <https://www.inklusion-online.net/index.php/inklusion-online/article/view/435>.
- Buchner, Tobias. *Die Subjekte der Integration. Schule, Biographie und Behinderung*. Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt, 2018.
- Crossley, Rob. »Fallout 4 Interview: ›We're Probably Doing Too Much‹«, 18. Juni 2015. *Gamespot*. <https://www.gamespot.com/articles/fallout-4-interview-we-re-probably-doing-too-much/1100-6428336/>.
- Dev Game Club. »Episode 33: Interview with Tim Cain and Leonard Boyarsky.« 19. Oktober 2016, in *Dev Game Club*, podcast. <https://www.devgameclub.com/blog/2016/10/19/dgc-ep-033-interview-with-tim-cain-and-leonard-boyarsky>.
- Goffman, Erving. »Über die Merkmale totaler Institutionen.« In *Asyle. Über die soziale Situation psychiatrischer Patienten und anderer Insassen*, 13–123. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1972.
- Gould, Stephen J. *The Mismeasure of Man*. New York City: W. W. Norton & Company, 1986.
- Higgin, Tanner. »Fallout 3's Curious System of Race.« Veröff. 04. Januar 2012. <https://www.tannerhiggin.com/2012/01/fallout-3s-curious-system-of-race>.
- Hirschberg, Marianne. *Behinderung im internationalen Diskurs. Die flexible Klassifizierung der Weltgesundheitsorganisation*. Frankfurt am Main: Campus, 2009.
- Karim, Sarah. *Arbeit und Behinderung. Praktiken der Subjektivierung in Werkstätten und Inklusionsbetrieben*. Bielefeld: transcript, 2021.
- Knebel, Leonie und Pit Marquardt. »Vom Versuch, die Ungleichwertigkeit von Menschen zu beweisen.« In *Der Mythos vom Niedergang der Intelligenz. Von Galton zu Sarrazin: Die Denkmuster und Denkfehler der Eugenik*. Hg. Michael Haller und Martin Niggelschmidt, 87–126. Wiesbaden: Springer VS.
- Kremsner, Gertraud. *Vom Einschluss der Ausgeschlossenen zum Ausschluss der Eingeschlossenen. Biographische Erfahrungen von so genannten Menschen mit Lernschwierigkeiten*. Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt, 2017.
- Ledder, Simon. »On Dis/Ability within Games Studies: The Discursive Construction of Ludic Bodies.« In *Interdisciplinary Approaches to Disability. Looking Towards The*

- Future. Volume 2*, Hg. Katie Ellis, Rosemarie Garland-Thomson, Mike Kent, Rachel Robertson, 30–44. New York/London: Routledge, 2019.
- Ledder, Simon. »The Dis/ability of the Avatar: Vulnerability vs. the Autonomous Subject.« In *Gaming Disability. Disability perspectives on contemporary video games*, Hg. Mike Kent, Katie Ellis und Tama Leaver, 55–68. New York/London: Routledge, 2023.
- Ledder, Simon. »The mediality of dis/ability. Producing ›disability‹ and ›ability‹ in the realm of digital games.« In *Disability and Video Games: Practices of En-/Disabling Modes of Digital Gaming*, Hg. Beate Ochsner und Markus Spöhrer, London: Palgrave Macmillan, 2024.
- Lingenauber Sabine. »Lernbehinderung und Behinderung als Kategorien des integrationspädagogischen Diskurses.« In *Inklusive Pädagogik*, Hg. Irmtraud Schnell und Alfred Sander, 127–132. Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt, 2004.
- Link, Jürgen. »Warum Diskurse nicht von personalen Subjekten ›ausgehandelt‹ werden. Von der Diskurs- zur Interdiskurstheorie.« In *Die diskursive Konstruktion von Wirklichkeit*, Hg. Reiner Keller, Andreas Hirsland, Werner Schneider und Willy Viehöver, 77–99. Konstanz: UVK, 2005.
- Link, Jürgen. *Versuch über den Normalismus. Wie Normalität produziert wird*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 2009.
- Mayes, Keith A. *The Unteachables. Disability Rights and the Invention of Black Special Education*. Minneapolis und London: University of Minnesota Press, 2023.
- Maynard, Robyn. »Reading Black Resistance through Afrofuturism: Notes on post-Apocalyptic Blackness and Black Rebel Cyborgs in Canada.« *TOPIA: Canadian Journal of Cultural Studies*, Nr. 39 (2019): S. 29–47.
- Mensch zuerst – Netzwerk People First Deutschland e.V. »Dafür kämpfen wir: Wir wollen ›Menschen mit Lernschwierigkeiten‹ genannt werden!«. Ohne Datum. <http://www.menschzuerst.de/pages/startseite/was-tun-wir/kampf-gegen-den-begriff-geistig-behindert.php>.
- Metzler, Irina. *Fools and idiots? Intellectual disability in the Middle Ages*. Manchester: Manchester University Press. 2016.
- Mitchell, David T. und Sharon L. Snyder. *Narrative Prosthesis. Disability and the Dependencies of Discourse*. Ann Arbor, MI: University of Michigan Press, 2001.
- Nohr, Rolf F. *Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Computerspiel*. Münster: LIT, 2008.
- Nohr, Rolf F. »Du bist jetzt ein heldenhafter Strategie«. Die Anrufung des strategischen Subjekts.« In *Diskurse des strategischen Spiels. Medialität, Gouvernementalität, Topografie*, hg. v. Stefan Böhme, Rolf F. Nohr, und Serjoscha Wiemer, S. 19–68. Münster: Lit, 2014a.

- Nohr, Rolf F. »Wiederaufsetzen nach dem Tod. Selbstoptimierung, Normalismus und Re-Entry im Computerspiel.« In *Trial and Error. Szenarien medialen Handelns*, Hg. Andreas Wolfsteiner und Markus Rautzenberg, S. 251–268. Paderborn: Fink, 2014b.
- Planet Fallout, »Planet Fallout Interview – Chris Avellone«, veröff. 20.09.2010.
<http://planetfallout.gamespy.com/articles/interviews/1883/Planet-Fallout-Interview-Chris-Avellone> (Seite nicht mehr verfügbar).
- Prenzel, Annedore. *Pädagogik der Vielfalt. Verschiedenheit und Gleichberechtigung in interkultureller, feministischer und integrativer Pädagogik*. Opladen: Leske + Budrich, 1993.
- Ryan, Marie-Laure. »Story/Worlds/Media: Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology.« In *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*. Hg. Marie-Laure Ryan und Jan-Noël Thon, 25–49. Lincoln: University of Nebraska Press, 2014.
- Schildmann, Ulrike. »Leistung in der Inklusiven Pädagogik – normalismustheoretisch reflektiert.« In *Leistung inklusive? Inklusion in der Leistungsgesellschaft. 1. Menschenrechtliche, sozialtheoretische und professionsbezogene Perspektiven*. Hg. Birgit Lütje-Klose, Mai-Anh Boger, Benedikt Hopmann und Phillip Neumann, 83–90. Bad Heilbrunn: Verlag Julius Klinkhardt, 2017.
- Schöne, Andrea. *Behinderung und Ableismus*. Münster: Unrast, 2022.
- Schneider, Werner und Anne Waldschmidt. »Disability Studies. (Nicht-)Behinderung anders denken.« In *Kultur. Von den Cultural Studies bis zu den Visual Studies. Eine Einführung*, Hg. Stephan Moebius, S. 128–150. Bielefeld: transcript, 2012.
- Schwartz, Karen, Zana Marie Lutfiyya und Nancy Hansen. »Dopey’s Legacy: Stereotypical Portrayals of Intellectual Disability in the Classic Animated Films.« In *Diversity in Disney Films. Critical Essays on Race, Ethnicity, Gender, Sexuality and Disability*, Hg. Johnson Cheu, 179–194. Jefferson und London: McFarland & Company, 2013.
- Simplican, Stacy Clifford. *The Capacity Contract: Intellectual Disability and the Question of Citizenship*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2015.
- Terman, Lewis Madison. *The Measurement of Intelligence: An Explanation of and a Complete Guide for the Use of the Stanford Revision and Extension of the Binet-Simon Intelligence Scale*. Boston u.a.: Houghton Mifflin, 1916.
- Tremain, Shelley. »On the Government of Disability.« *Social Theory and Practice* 27 (2001): 617–636.
- Waldschmidt, Anne. »Die Flexibilisierung der ›Behinderung‹. Anmerkungen aus normalismustheoretischer Sicht, unter besonderer Berücksichtigung der ›International Classification of Functioning, Disability and Health‹.« *Ethik der Medizin* 15, Nr. 3 (2003): 191–202.

- Waldschmidt, Anne. *Disability Studies zur Einführung*. Hamburg: Junius, 2020.
- Wilde, Alison. *Film, Comedy, and Disability. Understanding Humour and Genre in Cinematic Constructions of Impairment and Disability*. London und New York: Routledge, 2018.
- Winston, Andrew S. »Why mainstream research will not end scientific racism in psychology.« *Theory & Psychology* 30 (2020): 425–430.
- World Health Organization (WHO). *Internationale Klassifikation der Funktionsfähigkeit, Behinderung und Gesundheit*. Hg. Dt. Institut für Medizinische Dokumentation und Information. Genf: WHO, 2005.
- World Health Organization (WHO). »6A00 Disorders of intellectual development.« *International Classification of Diseases 11th Revision. The global standard for diagnostic health information*. Version 01/2023. <https://icd.who.int/browse11/l-m/en/#/http%3a%2f%2fid.who.int%2fcd%2fentity%2f605267007>.
- Zellmer, Gabriel. »Ohne Angst verschieden sein« – zur Diskussion eines gern genutzten Zitates.« *Zeitschrift für Inklusion* Nr. 1 (2021). <https://www.inklusion-online.net/index.php/inklusion-online/article/view/565>.

Kurzbiografie

Dipl.-Sozw. **Simon Ledder**, Medienwissenschaftler und Soziologe, ist wissenschaftlicher Referent beim DLR Projektträger und setzt u. a. die Computerspieleförderung des Bundes um. Schwerpunkte seiner Game Studies-Forschung sind Disability Studies und Gender Studies aus sozial- und kulturwissenschaftlicher Perspektive.

»I did find this holotape«. Visuelles Kollektives Gedächtnis in der Ästhetik von *Fallout 4*

TANJA HOJAHN

1. Einleitung

Das Design der 1950er Jahre vereinte einen zunehmenden Einfluss der sich konstituierenden Marktforschung mit der amerikanischen Lebensart, welche im Kontext des Kalten Krieges stets die Distinktion zur Sowjetunion suchte. Es war in den nachfolgenden Jahrzehnten Gegenstand nostalgischer popkultureller Darstellungen, beispielsweise in Filmen wie *Good Fellas* (1990)¹, *Catch Me If You Can* (2002)² oder der *Indiana Jones*-Reihe (ab 1981)³. Auch die *Fallout*-Reihe bedient sich seit dem ersten Spiel im Jahr 1997 in hohem Maße der Bildwelt der 1950er Jahre. Gleichzeitig ist sie, wie jedes digitale Spiel, unbewusst gesellschaftlichen Diskursen und Bildpraktiken unterworfen. Daneben stehen Spiele im Kontext historisch gewachsener Darstellungskonventionen von Genres und des Digitalen Spiels als Medium. In Verbindung mit der Reproduktion und Neuordnung vorhandener Bilder des kollektiven Gedächtnisses erschaffen digitale Spiele in dieser Weise einen »evocative space«⁴, der von Spielenden durch seine Referenzialität weit über das konkret Gesagte hinausgehend verstanden und erweitert werden kann. Auch wenn die *Fallout*-Reihe zunächst vor allem eine fiktionale Erzählung ist, agiert sie in dieser Weise auf visueller Ebene mit historischer Erinnerung. Daneben wird auf narrativer Ebene eine alternative Geschichte erzählt, die von Nostalgie geprägt ist. Dies wirft Fragen dazu auf, inwieweit (nostalgische) Bedeutungszuschreibungen an historische Bilder durch *Fallout* aufgegriffen und

1 *Good Fellas* (USA, Martin Scorsese, 1990)

2 *Catch Me If You Can* (USA, Steven Spielberg, 2002)

3 *Raiders of the Lost Ark* (USA, Steven Spielberg, 1981)

4 Jenkins, *Game Design*, 6.

oder gebrochen werden und wie diese Bilder über den Medientransfer in die Bildpraktiken des Digitalen Spiels eingehen.

Der methodische Rahmen, mit dem diese Fragen beantwortet werden können, lehnt sich an die Visual History an. Gerhard Paul hat in seiner Beschreibung ihrer Methoden eine musterhafte Vorgehensweise vorgeschlagen, die vor allem das Betrachten einzelner historischer Bilder ermöglicht.⁵ Gleichzeitig wird in seinem Beitrag deutlich, dass sich die Visual History prinzipiell durch methodische Offenheit auszeichnet.⁶ Digitale Spiele reproduzieren selten konkrete historische Bilder, sondern referenzieren bereits vorhandene Bildpraktiken der Erinnerungskultur, in der Bilder bereits mehrfachen Iterationen von Medientransfer und Bedeutungswandel unterlegen waren. Zudem sind sie in diesen Prozessen mit anderen Bilddokumenten zu einer abstrakten visuellen Vorstellung der Vergangenheit geronnen. Es ist also zunächst notwendig, die Ursprünge der von *Fallout 4*⁷ verwendeten Designelemente sowie vergangene Bedeutungszuschreibungen zu ergründen, um dann die Bildpraktiken des Spiels zu untersuchen.

2. Midcentury Design

2.1 Entwicklung zum wissenschaftlich fundierten Marketing

Fallout gibt markante Designmerkmale der Architektur, Technologie, sowie von Möbeln, Kleidung und anderen Alltagsgegenständen der 1950er und 1960er Jahre wieder. Die Mentalität der 1950er Jahre mit ihrem zunehmenden Konsum wurde zumeist durch die in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts steigende Massenfertigung erklärt. Demgegenüber ist das Marketing und auch das damit zusammenhängende Produktdesign bisher weniger in den Blick genommen worden.⁸ Die Konventionen des Designs in dieser Zeit waren das Ergebnis einer bereits

5 Hier wird zunächst im Sinne einer geschichtswissenschaftlichen Quellenkritik der Entstehungskontext beschrieben, bevor Semantik und Semiotik betrachtet werden. Danach wird in der Untersuchung des Ikonisierungsprozesses versucht darzulegen, wie und warum Bilder in das kulturelle Gedächtnis eingegangen sind.

6 Paul, *Visual History*

7 *Fallout 4* (Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks, 2015)

8 Logemann, *Engineered to sell*, 5.

in den 1930ern beginnenden Hinwendung von Werbenden zu Methoden und Erkenntnissen der Sozialwissenschaften. In dem Bemühen, die Motivationen hinter Kaufentscheidungen von Verbraucher*innen zu verstehen, wuchs das Interesse insbesondere an Psychologie und kommunikationswissenschaftlichen Disziplinen und gleichermaßen der Anspruch, Marketing wissenschaftlich zu fundieren. Die in dieser Weise professionalisierte Marktforschung gelangte durch europäische Migrant*innen in die USA und traf dort auf breite Resonanz.⁹ Zudem wurden durch die Konjunktur von Radio und Fernsehen neue Kanäle der Verbreitung relevant.¹⁰ Vor allem das Fernsehen, welches auf Werbeeinnahmen angewiesen war, formte eine enge Verbindung zu Werbung. Diese Abhängigkeit äußerte sich auch im Fernsehprogramm, in welchem werbende Unternehmen selbst begannen, Sendungen zu produzieren.¹¹ Vor dem Hintergrund des Kalten Krieges standen Fernsehwerbung und Programm stets unter dem Einfluss politischer Akteur*innen.¹²

Mit dem Wissen aus den neuen Ansätzen der Marktforschung begannen Marketingagenturen und Unternehmensberatungen Marketing von Public Relations über Zielgruppenforschung bis hin zum Produktdesign ganzheitlich zu verstehen. Ziel wurde es, für neue Produkte das Interesse von Verbraucher*innen zu wecken und Bedürfnisse zu erzeugen. Hierzu galt es beispielsweise als wichtig, Produkten symbolische Bedeutungen zu verleihen.¹³ Nach dem Start der sowjetischen Sputnik-Rakete 1957 wurde die naturwissenschaftliche Forschung gesellschaftlich priorisiert. Mit dieser Hinwendung zum technischen Fortschritt verband sich ein Überlegenheitsgefühl in Bezug auf amerikanische Konsumgüter und dem Lifestyle als Gegenreaktion zum sowjetischen Fortschritt.¹⁴ Ganz im Sinne der neuen Marketingstrategien schlugen sich diese Bedeutungszuschreibungen zum einen in der Inszenierung der Produkte auf den *Futurama*- und *Motorama*-Shows von General Motors nieder. Zum anderen in einem futuristischen Produktdesign, welches in Abwesenheit tatsächlich funktionierender Flugautos und atomarer Antriebe zum Träger des Fortschrittsoptimismus wurde.¹⁵

9 Logemann, *Engineered to sell*, 45–46.

10 Logemann, *Engineered to sell*, 41–42.

11 Bergmann, *American Television*, 161.

12 Bergmann, *American Television*, 163.

13 Logemann, *Engineered to sell*, 10–11.

14 Hannigan, *Rise of the spectacular*, 135–136.

15 Caspers, *Design und Transformation*, 63–64.

Zu Beginn von *Fallout 4* sehen Spielende die fiktive Welt noch in ihrem unverehrten Zustand vor dem Krieg. Die Nachbarschaft des suburban wirkenden ›Sanctuary‹ zeichnet sich durch ähnlich aussehende Häuser aus. Auch die Inneneinrichtung erscheint farblich aufeinander abgestimmt. So haben die Küchenzeile, der Esstisch, die Stühle und der Tresen das gleiche Hellblau als Primär- oder Akzentfarbe. Der klischeehaft dargestellte Einrichtungsstil der 1950er Jahre war teilweise das Ergebnis einer Vermarktung, die demokratischen Zugang zu Ressourcen für alle Bevölkerungsteile versprach, als Zielgruppe jedoch vor allem die weiße, in Vororten wohnende Mittelklasse bevorzugte.¹⁶ Die Ästhetik, die als typisch für die Zeit aufgefasst wird, ist daher vor allem diejenige, die sich aufgrund von bestimmten sozialen Hegemonien durchsetzen konnte. Zudem reproduziert dieser nostalgische Rückbezug auch einen Lebensstil, der sich vor dem Hintergrund des Kalten Krieges als Abgrenzung zur Sowjetunion verstand. Im Spiel ist es zwar nicht mehr die Sowjetunion, welche als Gegenspielerin verstanden wird, sondern die Volksrepublik China, doch es ist immer noch der Kommunismus, der als ideologisches Gegenbild auftritt.

2.2 ›Streamlined Design‹

Nicht nur Marketing sondern auch das Produktdesign wurde in den 1950ern ganzheitlich verstanden. Einerseits bedeutete dies, dass Logos und Verpackungen hinsichtlich ihrer Wiedererkennbarkeit gestaltet wurden. Über die Markenbildung sollten Verbraucher*innen psychologisch beeinflusst und an die Marke und ihre Produkte gebunden werden. Andererseits entwickelte sich damit einhergehend die Praxis, einzelne Produkte in größere Zusammenhänge, Ensembles, einzubinden. Einzelne Gegenstände und Möbel sollten als zusammenhängende Produktgruppen präsentiert werden und so Verbraucher*innen dazu verleiten, nicht nur einzelne Produkte, sondern stets ganze Arrangements zu ersetzen. Nicht unwesentlich für diesen Gedanken waren Joseph Urban und Norman Bel Geddes, welche ursprünglich Bühnenbilder entworfen hatten. Besonders das ›Futurama‹ Display von General Motors, welches Geddes für die Weltausstellung 1939 entwarf, zeigt diese Art des Designs beispielhaft. Den Werbenden kam in dieser

¹⁶ Logemann, *Engineered to sell*, 1.

Auffassung die Aufgabe zu, als ›Tastemaker‹ bei Verbraucher*innen Vorlieben für einen bestimmten Stil zu erzeugen.¹⁷

Die Spielwelt von *Fallout 4* erzeugt bei den Spielenden durch ihre intentionale Gestaltung ein authentisches Gefühl von *midcentury* Design. Die retrofuturistischen Gebäude, Möbel und Konsumartikel zitieren den Fortschrittsoptimismus der Prä-Apokalypse. In Verbindung mit der Darstellung des Verfalls mit seiner grau-braunen Farbpalette, Beschädigungen an Gebäuden, Schutt, braunen Gräsern, die durch Risse in Straßen und Gehwege hindurchwachsen, fügt sich die Spielwelt so zu einer wiedererkennbaren Ästhetik. Der Verfall und das Chaos der postapokalyptische Spielwelt scheint von den Produktensembles der 1950er Jahre weit entfernt zu sein. Gleichzeitig tragen die stets gleiche Farbpalette und die sich wiederholenden Gegenstände dazu bei, dass die Spielwelt eine unverwechselbare Ikonographie entwickelt. Das visuell durchkomponierte Ensemble der Spielwelt funktioniert folglich als gutes, identitätsbildendes Design für das Spiel als Marke, welches über einen einzigartigen, wiedererkennbaren Stil eine Fan-Community an sich bindet. Hier greift Bethesda, wie alle Spieleunternehmen, in ihrer Bildpraktik auch über die Spielwelt hinaus. Im Marketing für *Fallout 4* wurden Designs der Spielwelt für verschiedene Printerzeugnisse und digitale Veröffentlichungen übernommen und erleben über Merchandise Artikel wie Kleidung und Tassen einen Medientransfer hin zur gegenwärtigen materiellen Kultur. Aus der Metaperspektive betrachtet, interagieren in dieser Weise die im Spiel erinnerten Bildpraktiken der Werbebilder mit den Bildpraktiken des gegenwärtigen Marketings.

Samuel McCready arbeitet heraus, wie der Bruch zwischen dem Optimismus der Werbebilder aus der Vergangenheit der Spielwelt mit ihrer postapokalyptischen Gegenwart kontrastiert. Die zerstörte Spielwelt, welche die Spielenden erkunden, wird hierbei zu einer Visualisierung der weit verbreiteten Angst, die das Gleichgewicht des Schreckens im Kalten Krieg mit sich brachte. Die Darstellung vom wahrgewordenen Abschreckungsszenario in *Fallout* wird von McCready als Kritik am Überfluss der Konsumgesellschaft verstanden, deren Selbstverständnis als Träger einer Wachstums- und Fortschrittsutopie mit der Zerstörung durch den atomaren Krieg als falsch offenbart wird.¹⁸

17 Logemann, *Engineered to sell*, 193–195.

18 McCready, *Playing the Past*, 24–25.

Zusätzlich zur visuellen Ebene müssen an dieser Stelle jedoch die diskursiven Zuschreibungen an die atomare Abschreckung mit einbezogen werden. Als Symbol der Abschreckung wurde die Atombombe in diesem Diskurs stets von einem schrecklichen Zukunftsszenario her gedacht. So war der Zweck der Atombombe vor allem, nie tatsächlich benutzt zu werden.¹⁹ Neben den politischen Diskursen waren auch postapokalyptische fiktionale Texte, die ein Amerika nach einer atomaren Katastrophe imaginierten, im Kalten Krieg häufig anzutreffen. Paul Williams stellt dar, dass die meisten dieser Texte vor allem als Affirmation für den Status Quo zu lesen sind. Die atomare Postapokalypse dient in ihnen vor allem dazu, ein Amerika wieder aufleben zu lassen, das erneut bezwungen und ziviliert werden muss. In den meisten dieser Texte werden zudem sozialdarwinistische Narrative deutlich.²⁰ Die Postapokalypse in *Fallout* erscheint, ganz ähnlich wie in den von Paul Williams besprochenen fiktionalen Texte des Kalten Krieges, als »*plane on which heroic masculine adventures could be performed*«. ²¹ Das Wasteland mit dem *environmental storytelling* der vergangenen Katastrophe, durch Skelette, zerstörte Gebäude und der eindrücklichen Darstellung einer kargen, atomar verseuchten Landschaft, aber auch den martialisch anmutenden Befestigungen gegnerischer Fraktionen, wie der Raider oder Supermutanten, erzeugen das Bild eines erneut wild und unzivilisiert gewordenen Amerikas. Zwar ist es möglich in diesem Wasteland eine weibliche Hauptfigur zu spielen und weiblichen Figuren zu begegnen, in Anbetracht der Spielwelt bleiben jedoch nur Selbstbehauptung und Gewalt als Konfliktlösung. Ebenso verfolgen auch die im Spiel dargestellten Fraktionen ihre Ziele meist durch Gewalt. Auch mit der Möglichkeit einer weiblichen Protagonistin wird das Spiel so zu einer Performance heroischer Maskulinität, auf visueller Ebene verstärkt durch die Gestaltung der Spielwelt.

Die Werbebilder in diesem Wasteland sind in zweifacher Hinsicht nostalgisch. Sie sind Teil einer diegetischen Nostalgie an das Amerika vor der fiktiven atomaren Apokalypse, welche sich pointiert beispielsweise an der Verwendung der ›Nuka-Cola-Kronkorken als Zahlungsmittel zeigt. Diese Nostalgie interagiert mit der ›cold war nostalgia‹, die sich bei Spielenden einstellen mag. Einerseits scheint sie diese in ironisierender Überspitzung vorwegzunehmen, andererseits

19 Taylor, *Nuclear Pictures*, 567.

20 Williams, *Race, Ethnicity and Nuclear War*, 49–51.

21 Williams, *Race, Ethnicity and Nuclear War*, 50.

trägt sie durch die bürgerliche Idylle ihrer Werbebilder zu einer Sehnsucht nach einem früheren, vermeintlich harmonischeren sowie insgesamt »besseren« Amerika bei. Die Interpretation des Umgangs in *Fallout 4* mit der Ikonographie der Werbebilder ist daher ambivalenter als von McCready herausgearbeitet.

3. Visualisierung der Zukunft in *Fallout 4*

3.1 Populäre Zukunftsvorstellungen der 50er Jahre

Zwei Bilder der Zukunft, die populärkulturell in den 1950er Jahren besonders bedeutsam erschienen, waren einerseits die von Walt Disney initiierte animierte Fernsehserie *Tomorrowland* sowie der gleichnamige Teil des Disneyland, welches 1955 eröffnet worden ist.²² Daneben wurde auch die Weltausstellung in Seattle im Jahr 1962 weitreichend rezipiert.

Das von Walt Disney erdachte und mit Hilfe von zahlreichen namhaften Firmen als Sponsoren erbaute *Tomorrowland* sollte bei der Eröffnung das Jahr 1986 darstellen.²³ In der Eröffnungsrede hob er vor allem den Weltraum und Wissenschaft als »new frontiers« sowie das Atomzeitalter als neues Ideal und die Hoffnung auf eine friedliche, geeinigte Welt hervor.²⁴ Technologischer Fortschritt wurde hier grundsätzlich positiv betrachtet, der dazu in der Lage sei, die zeitgenössischen Ängste aufzulösen.²⁵ Das Tomorrowland reproduzierte hier den Gedanken der Einheit aus Wissenschaft und Fortschritt, der Wissenschaft zu einem Produkt gemacht hat, welches mit jeder Innovation fortschrittlicher wird.²⁶ Nicht nur die Zukunft füllte in Disneyland eine eigene Sektion des Unterhaltungsparks. Auch die Vergangenheit Amerikas wurde im *Frontierland* dargestellt, symbolisch im westlichen Teil des Parks und in direkter Nachbarschaft zum *Tomorrowland*.²⁷ Die Mentalität der 1950er Jahre widerspiegelnd, setzt sich die Darstellung mit der mythisch aufgeladenen Geschichte Amerikas von der Eroberung des Westens in

22 Hobbs, *Walt's Utopia*, 31.

23 Hobbs, *Walt's Utopia*, 159.

24 Hannigan, *Rise of Spectacular*, 8.

25 Newell, *The Strange Case of Dr von Braun*, 417–418.

26 Hobbs, *Walt's Utopia*, 160.

27 Hobbs, *Walt's Utopia*, 104.

Disneys Zukunftsvision fort. Der Weltraum, zu Beginn insbesondere der Mond, wurde zum Neuland, das es zu erobern galt. Spätestens durch John F. Kennedy wurde diese Vorstellung vom Weltraum als ›new frontier‹ populär.²⁸ Hier verbanden sich zeitgenössische Diskurse, die in Abgrenzung zum Kommunismus mit der Erkundung des Weltalls auch Idealvorstellungen von Demokratie, wie freie Märkte, Kapitalismus, Optimismus und Pragmatismus verbanden.²⁹ Mit den tatsächlichen Errungenschaften in der Raumfahrt in den 1950ern kamen Science Fiction-Erzählungen in eine plausible Reichweite, sodass in ihnen die sozialen, politischen und ökonomischen Probleme in einer imaginierten Zukunft verhandelt werden konnten. Die Erde wird in diesen Erzählungen oft von einer weltumspannenden westlichen Regierung beherrscht, während der Weltraum endlose natürliche Ressourcen für industriellen Fortschritt verspricht. Im Western wurden die Stärke und der Wille der Siedler zum wesentlichen Mittel zur Bezwingung der Frontier erklärt. In Science Fiction-Erzählungen werden vor allem Wissenschaftler*innen und technologischer Fortschritt zu den tragenden Kräften der Expansion.³⁰ Die Themen der *Fallout*-Reihe scheinen sich gleichermaßen an das Western- wie das Science Fiction-Genre anzulehnen. Der Auszug der Figuren der bisherigen *Fallout*-Teile aus den Vaults in das Wasteland nimmt den Frontier-Mythos des Westens auf. In *Fallout 4*, welches Spielende erstmalig in der Geschichte der Reihe in eine Zeit vor dem Krieg versetzt, scheint die ›Frontier‹ von ihrem räumlichen Aspekt in den zeitlichen verschoben zu werden. Die optimistisch erwartete Zukunft des atomaren Zeitalters wird für Spielende im Prolog in bunten Farben erfahrbar. Die Spielfigur wird nach dem Ausbruch des atomaren Krieges im Vault in einen Kryoschlaf versetzt und erwacht über 200 Jahre später. Der Topos einer utopischen Zukunft der Science Fiction-Erzählungen der 50er Jahre wird durch das Erwachen im trüben postapokalyptischen Wasteland so ironisierend entzaubert.

Zunächst vor allem als Möglichkeit gedacht, Unternehmen nach Seattle zu locken, wurde die Weltausstellung in Seattle unter dem Eindruck des Sputnik-Starts das Programm vor allem wissenschaftlich ausgelegt. Die Ausstellung

28 Grampp, *Picture Space Race*, 36.

29 Newell, *The Strange Case of Dr von Braun*, 416–417.

30 Newell, *Daughter of Earth*, 49–50.

eröffnete 1962 als *Century 21 Exposition*.³¹ An den Aufbau des Disneylands angelehnt war die Ausstellung in fünf Welten unterteilt: Zentral war die World of Science, die einen optimistischen Ausblick auf die Zukunft den Unsicherheiten des Kalten Krieges entgegenzusetzen sollte.³² Es ist dieser positive Ausblick auf die Atomenergie und den wissenschaftlichen Fortschritt, auf welche die Spielwelten in der *Fallout*-Reihe einen ironischen Blick werfen. Die Verbindung zwischen dem Mythos des alten Amerika und den populären Zukunftsdarstellungen, die sich vor allem an der Erkundung des Weltraums entfalteten, scheint in der Gruppierung der ›Minutemen‹ und dem Museum of Freedom pointiert zu sein. Diese orientiert sich an den Personen und Idealen des Amerikas der Revolutionszeit.³³ Es ist offensichtlich, dass die positiven Zukunftsaussichten in der alternativen Geschichte der Spielreihe enttäuscht wurden. In den ›Minutemen‹ zeigt sich daher eine fiktive Erinnerungskultur, die in Anbetracht gegenwärtiger Unsicherheiten wieder zurückschaut.

3.2 Atomenergie

In der alternativen Geschichte der *Fallout*-Reihe wird die Atomenergie alltäglicher Teil des Produktdesigns. Toaster, Mister Handys und Autos werden durch sie betrieben. Die fiktive Werbepaxis und das Produktdesign sind daher mit visuellen Ikonen der Atomenergie eng verwoben. Die erstmalige Spaltung von Atomen durch Wissenschaftler*innen führte in den Jahren zwischen 1939 und 1941 zu einer Konjunktur von atomaren Zukunftsvisionen. Rudolph M. Langer beschrieb 1940 ein durch die Atomenergie möglich gewordenes Zeitalter des Reichtums und sogar der atomar betriebenen Autos.³⁴ Trotz der Verunsicherung unmittelbar nach Hiroshima erdachten Autor*innen danach weitere mögliche Verwendungen von Atomenergie. Kern vieler Vorstellungen war, dass die Atomkraft Elektrizität wesentlich platzsparender erzeugen könnte.³⁵ Diese Zukunftsvorstellungen kön-

31 Hannigan, *Rise of Spectacular* 135–138.

32 Hannigan, *Rise of Spectacular* 142.

33 McGready, *Playing the Past*, 29–30.

34 Boyer, *By the Bombs early light*, 109–110.

35 Boyer, *By the Bombs early light*, III–III3.

nen angesichts der Verunsicherung nach Hiroshima auch als Möglichkeiten der Ablenkung verstanden werden.³⁶

Auch in *Fallout* finden sich viele Referenzen an diese Atombegeisterung. Im Spiel lässt sich eine Werbetafel von »Mass Fusion« finden, ein Kraftwerksbetreiber, der Boston in der Zeit vor dem Atomkrieg mit Elektrizität versorgt hat. Im Mittelpunkt des Bildes steht eine Hand, welche den Kern einer stilisierten Darstellung des Bohrschen Atommodells zwischen Daumen, Zeige- und Mittelfinger umfängt (sh. Abb. 1). Der Kern wird hierbei jedoch nicht festgehalten, sondern schwebt zwischen den Fingern. Einige der elliptischen Bahnen, auf denen sich die Elektronen befinden, schließen den Bildhintergrund mit ein, in dem eine erleuchtete Stadt zu sehen ist. Ebenfalls umfasst eine der elliptischen Bahnen die Worte »Power. People. Perfect. Mass Fusion«. Am unteren Bildrand findet sich außerdem der Satz »We keep Boston running«, sowie das Logo des fiktiven Unternehmens. Dieses zeigt die Buchstaben »MF« als Proton und auch darum elliptische Umlaufbahnen der Elektronen. Das Werbeplakat bedient sich der visuellen Darstellung des Bohrschen Atommodells; es taucht sowohl im Werbebild als auch im Logo auf. Das Bohrsche Atommodell wurde in der Vergangenheit medial weit verbreitet, sogar standardmäßig als Emoji ist es verwendbar. Anders als der Atompilz, oder das Gefahrensymbol für Strahlung, wird es neutraler mit Kernphysik oder Wissenschaft verbunden.³⁷ Auch die Verbindung mit Wissenschaft und Fortschritt zeigt sich auf dem Werbebild im übertragenen Sinne auch im Werbeslogan »We keep Boston running«.

36 Boyer, *By the Bombs early light*, 122.

37 Liungman, *Symbols*, 255.

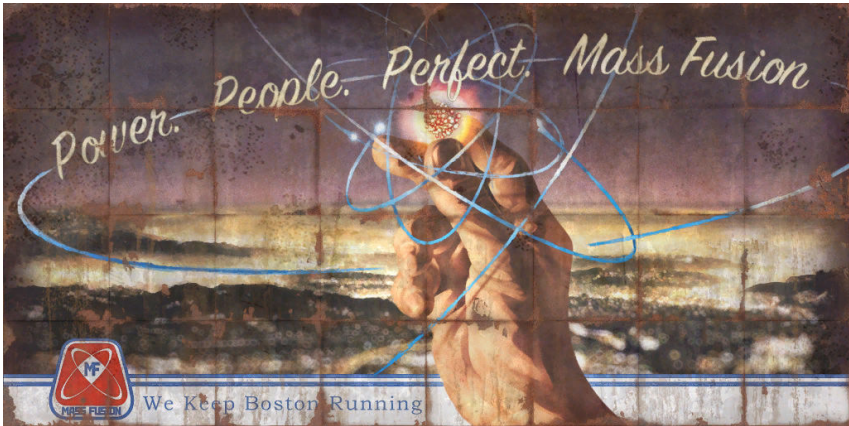


Abb. 1: »We keep Boston running« (eigener Screenshot).

Für den bildlichen Griff nach dem Atom gibt es in der Populärkultur Vorbilder. Der Disneyfilm *Our Friend the Atom*³⁸ von 1957 spiegelt den Fortschrittsoptimismus bezüglich der Atomenergie deutlich wider. Auch hier sieht man eine Hand, die nach dem Proton eines Atoms greift.³⁹ Jedoch wird dieses hier nicht eng umschlossen, es schwebt über der Hand. Zudem ist das Proton hier nicht als Sonne, sondern als Erde dargestellt. Der Griff nach dem Atom ist hier also ein Griff nach der Welt.

Das Proton in der Werbereklame in *Fallout* wird als leuchtende Sonne dargestellt, was in der Zeit des Atomic Age einer weit verbreiteten Assoziation mit Atomenergie entspricht. Einerseits beschrieben Augenzeugen der Trinity-Tests die Detonationen als aufgehende Sonne. Andererseits stellte US-Präsident Harry S. Truman in seiner Radioansprache unmittelbar nach den Atombombenabwürfen auf Hiroshima die Kernenergie als die grundlegende Kraft des Universums dar, welche auch die Sonne mit Energie versorgen würde.⁴⁰ Die Werbeanzeige greift in dieser Weise eine Bildwelt auf, die mit der Atomenergie vor allem den Fortschritt und den Triumph der Wissenschaft verbindet. Während in *Our Friend the Atom* der Atomkern noch selbstständig, fast als magische Kraft über der Hand schwebt, scheint sie in *Fallout 4* fest in der Hand des Menschen zu sein.

38 *Our Friend the Atom* (USA, Hamilton Luske, 1957)

39 *Our Friend the Atom* (USA, Hamilton Luske, 1957) TC:00:03:42

40 Rosenthal, *Mushroom cloud as cultural image*, 66–67.

3.3 Pilzwolken

Auch die Pilzwolke als visuelle Ikone für die Atombombe begegnet Spielenden in *Fallout 4* immer wieder. In der filmischen Eröffnungssequenz erzählt eine männliche Figur die alternative Geschichte der Spielreihe beginnend mit dem Zweiten Weltkrieg. In der ersten Einstellung richtet sich der Blick zunächst auf eine Nahaufnahme von Strandsand, bevor durch einen Kameraschwenk nach oben auf mehrere Soldaten von hinten gezeigt werden, die unter Beschuss in Richtung Dünen hinauflaufen. *Fallout 4* greift hiermit eine lange Bildtradition des D-Days, der mittlerweile mystifizierten Landung der Alliierten Streitkräfte in der Normandie 1944 auf. Betrachtenswert ist hier die den Soldaten folgende Perspektive. Sie geht zurück auf eine Fotoaufnahme, welche bei der Landung einer Division amerikanischer Soldaten im Juni 1944 in der Normandie entstand und mit *Into the jaws of death* bezeichnet wurde. Das Bild zeigt ein leeres Landungsboot, den Soldaten hinterherblickend. Später wurde es vor allem durch Übersetzungen in Filme, wie beispielsweise in *Saving Private Ryan*⁴¹, zu einem visuellen Icon der amerikanischen Beteiligung am Zweiten Weltkrieg.⁴² Als solches wurde es auch verschiedentlich in Digitalen Spielen mehrfach aufgegriffen, wie beispielsweise in *Company of Heroes*⁴³, *Call of Duty 2*⁴⁴ und *Call of Duty: World War II*.⁴⁵ Die ursprüngliche Photographie zeigt die Perspektive aus dem Landungsboot heraus, den Soldaten folgend, die sich aus dem Boot heraus durch das Wasser Richtung Strand bewegen. Das Bild verweist durch seine Komposition sowohl auf die unmittelbare Vergangenheit des festgehaltenen Moments, in dem die Soldaten noch im Landungsboot saßen, wie auch auf das unmittelbar Folgende, den Weg den Strand hinauf. *Saving Private Ryan* machte dieses Vorher und Nachher konkret sichtbar. Die Einstellung in *Fallout 4* setzt hingegen erst mit dem Strand ein, doch die popkulturellen Darstellungen des D-Day sind in der Weise präsent, dass sie auch den Weg aus dem Landungsboot zum Strand mitdenken lassen. Die Bilder sind in Schwarz-Weiß gehalten und evozieren dergestalt stark die Original-

41 *Saving Private Ryan* (USA, Steven Spielberg, 1998)

42 Robinson, *Gendered Geometry*, 158.

43 *Company of Heroes* (Relic Entertainment/THQ, 2006)

44 *Call of Duty 2* (Infinity Ward/Activision, 2005)

45 *Call of Duty: World War II* (Sledgehammer Games/Activision, 2017)

aufnahmen des Zweiten Weltkrieges. Aufgrund der technischen Möglichkeiten, die ihnen hier zu Grunde liegen, erscheinen sie beinahe hyperrealistisch.

Die Erzählung von den Atombombenabwürfen auf Hiroshima und Nagasaki wird mit der Luftaufnahme einer Pilzwolke bebildert. Der Bezug zu den Originalaufnahmen ist hierbei ebenfalls überaus deutlich. Die prägnante optische Qualität⁴⁶ und ihre häufige Reproduktion machte die Pilzwolke zu einem visuellen Icon, das im Kontext von Comics und Postern reproduziert wurde und in dieser Weise eng mit der amerikanischen Kultur und den Imperativen des Kalten Krieges verknüpft wurde.⁴⁷ Im amerikanischen Umgang mit den Bombenabwürfen wurde eine klare Bildstrategie deutlich. Vor allem Luftaufnahmen und Aufnahmen der Zerstörung der Häuser wurden veröffentlicht. Bilder von Opfern wurden hingegen streng aus der Öffentlichkeit herausgehalten.⁴⁸ Die Pilzwolke bot in dieser Weise ein sauberes Bild der Atomwaffe, welches ebenfalls als wissenschaftlicher Sieg narrativiert werden konnte.⁴⁹

In der japanischen Perspektive wird die Atombombe kaum mit der Pilzwolke verbunden, viel stärker wurde das Bild des ›Pika-don‹, des weißen Blitzes in das kollektive Gedächtnis übernommen.⁵⁰ Ein besonders pointiertes Beispiel ist hierfür der 1978 erschienene gleichnamige animierte Kurzfilm.⁵¹ Zunächst wird ein normaler Morgen gezeigt. Der Moment, in dem die Bomben einschlagen, wird bebildert mit Portraitaufnahmen, die schlagartig hell erleuchtet und hoch kontrastiert werden.⁵² Bilder von sich aufbauschenden Rauchwolken bleiben abstrakt formlos.⁵³ Danach werden im stilisierten Animationsstil Personen gezeigt, deren Haut durch die extreme Hitze schmilzt.⁵⁴

Es wird deutlich, dass es zwischen den Perspektiven der amerikanischen und japanischen Bildkultur tiefgreifende Demarkationslinien gibt. Amerikanische Bildpraktiken sind aus ihrer Rolle als Angreifende durch die Luftperspektive

46 Paul, *Mushroom Clouds*, 243.

47 Pfister, *Nuclear Optimism*, 286.

48 Taylor, *Nuclear Pictures*, 570.

49 Paul, *Mushroom Clouds*, 247–248.

50 Paul, *Mushroom Clouds*, 259

51 *Pica-don* (J, Renzo Kinoshita, 1978)

52 *Pica-don* (J, Renzo Kinoshita, 1978) TC: 00:03:53 – 00:04:01.

53 *Pica-don* (J, Renzo Kinoshita, 1978) TC: 00:04:02 – 00:04:47.

54 *Pica-don* (J, Renzo Kinoshita, 1978) TC: 00:04:52 – 00:05:36.

geprägt. Während die Bilder in Japan nicht von der Bodenperspektive, also gleichzeitig der Perspektive der direkt betroffenen Opfer, zu trennen ist. Das konsequente Ausblenden der Opferperspektive und das Narrativieren der Explosion als Ergebnis einer physikalischen Reaktion stellte in der amerikanischen Öffentlichkeit die Bombe als wissenschaftliche Errungenschaft in den Vordergrund, was die Pilzwolke zu einem sterilen Bild machte, welches in dieser Form auch patriotisches Identifikationspotenzial anbot.

Der Einstieg in *Fallout 4* mit der historischen Landung in der Normandie und die anschließenden Bilder einer Familie, zu der man sich zurückwünscht, wird abgeschlossen mit dem Abwurf der Atombomben auf Hiroshima und Nagasaki. Der nukleare Angriff auf Japan wird als wundersamer Wendepunkt hin zu einer von wissenschaftlichem Fortschritt geprägten atomaren Utopie erzählt und reproduziert so Bildstrategien und diskursive Zuschreibungen an die Pilzwolke sowie die Atombombe nach den Angriffen auf Hiroshima und Nagasaki.

Daran knüpft die alternativhistorische Erzählung vom Fortschritt an, bevor man schließlich in das Spiel einsteigt. Hier erlebt man den atomaren Angriff aus der Perspektive der eigenen Spielfigur. Hier wird die Angst vor einem atomaren Angriff, welche in Amerika nach Hiroshima präsent war und die Bodenperspektive zumindest abstrakt in das Bewusstsein holte, aufgegriffen. Im Intro begegnet den Rezipierenden also zweimal die Pilzwolke, einmal als Reproduktion eines historischen Moments und einmal als Teil der Fiktion, nun in Farbe und aus der Ego-Perspektive. Somit ist das Zuhause, welches in der Erzählung des Zweiten Weltkriegs noch friedvoller Sehnsuchtsort gewesen ist, nun direkt betroffen. Die Konzentration auf die Landung in der Normandie, die Sehnsucht nach der Heimat und der Abwurf der Atombomben auf Hiroshima und Nagasaki verdeutlicht die amerikanische Perspektive, insbesondere eine, die sich an die Erinnerungskultur der Soldat*innen anlehnt. Obwohl die Spielfigur den Angriff aus der Bodenperspektive erlebt, dominiert auch hier die Pilzwolke als Darstellung. Im Anschluss an die Explosion wird das Bild kurz vollständig von der durch die Druckwelle erzeugten Wolke bedeckt, woran schnell der Rückzug in das unterirdische Vault anschließt. So wird den Spielenden der Einschlag der Atombombe zwar aus der Bodenperspektive gezeigt, die Bildsprache bleibt dennoch größtenteils fest in der amerikanischen Bildwelt verankert. Die Bodenperspektive wird nur in Gestalt einer imaginierten

Betroffenheit eingenommen und zudem durch die Fiktion des technologischen Fortschritts im Herabsteigen in das Vault überwunden.

3.4 Weltraumbegeisterung

Mittelpunkt des *Tomorrowlands* war bei der Eröffnung die Attraktion *Flight to the Moon*, welche zunächst umgebaut wurde zu *Mission to Mars* und schließlich, mit dem letzten Umbau zu *Redd Rockett's Pizza Port* wurde. Bei dem letzten Umbau des *Tomorrowlands* in den 1990er Jahren gab man zudem die Zukunft als Thema dieses Areals auf. Stattdessen widmete man sich hier einer retrofuturistischen Erinnerung an die Vergangenheit des *Tomorrowlands*.⁵⁵ Markant an dem Gebäude des *Flight to the Moon* ist ein konkav nach oben geschwungenes Vordach, das ebenfalls an die Finne eines Leitwerks erinnert. Vor dem Gebäude steht eine Rakete, der *Moonliner*, welcher bereits bei der Eröffnung 1955 Teil der Gestaltung war. Ursprünglich übernahm der Flugzeugbauer McDonnell für diese Rakete das Sponsoring. Das Gebäude besitzt auch jetzt als Restaurant das Vordach sowie den *Moonliner*, unter dem zudem ein Getränkestand steht.⁵⁶

Raketen und Bomben sind auch im Wasteland an vielen Stellen zu finden. Das Mobile, welches über dem Bett des Sohnes der Hauptfigur hängt, besteht aus kleinen roten Raketen. Noch dazu begegnen den Spielenden überall die Flaschen der fiktiven Marke Nuka-Cola, eine der bekanntesten Marken der *Fallout*-Reihe. Bei allen Sorten der Nuka-Cola sind drei Finnen am Flaschenboden modelliert, die stark den Eindruck einer Rakete evozieren. Werbefelder, die sich im Spiel finden lassen, zeigen häufig das ›Nuka-Girl‹. Die Werbefigur ist eine blonde junge Frau, die ein an Astronauten angelehntes Kostüm mit einem runden Helm sowie einem Jetpack trägt und eine bauchige Pistole in der Hand hält. Diese besitzt ebenfalls die drei Finnen. Die Darstellung scheint an Pin-Up Bilder angelehnt und ist Spielenden nicht nur innerhalb der Spielwelt begegnet, sondern war ebenfalls Teil des Marketings für das Nuka-World DLC, bis hin zum Cover-Art für die Erweiterung.⁵⁷ Das Logodesign der Marke ist rot-weiß, mit einer weißen Wellen-

⁵⁵ Hobbs, *Wal's Utopia*, 159.

⁵⁶ Strodder, *Disney Encyclopedia*, Moonliner

⁵⁷ Nuka World DLC Produktseite in PSN: https://store.playstation.com/de-de/product/EP1003-CUSA02961_00-FALLOUT4DLC00006

linie zwischen den beiden Namensteilen, was stark an das Logo von Coca-Cola angelehnt ist. Spielende können im Verlauf des Spiels noch ungeöffnete Flaschen Nuka-Cola finden, die als Anker in einer veränderten Welt sowohl Nostalgie erzeugen als auch parodistisch wirken.⁵⁸

Die Red Rocket Stations in Fallout lehnen sich ebenfalls sehr pointiert an die Rakete als Symbol an. Die Raststätten zeichnen sich durch ein markantes nach oben geschwungenem Dach aus, auf dem eine große rote Rakete montiert ist. Aus ihren drei Triebwerken erstreckt sich eine Stahlkonstruktion mit drei geschwungenen Streben, die durch das Dach hindurch bis auf den Boden reicht. In dieser Weise scheint die modellierte Architektur das Bild einer startenden Rakete zu vermitteln. Der Name der fiktiven Marke ist eindeutig als Anspielung auf den Imbiss in Disneylands Tomorrowland zu verstehen, nicht nur durch die offensichtliche Ähnlichkeit im Namen, sondern auch durch die Typographie, die dem Schriftzug vom Imbiss des Tomorrowland entnommen ist.

Die Red Rocket Station nahe der Siedlung Sanctuary begegnet den Spielenden in der Regel bereits in den ersten Spielstunden, kurz nachdem sie im postapokalyptischen Wasteland angekommen sind. Eine große Nuka-Cola Reklametafel, die das Nuka-Girl zeigt, steht ebenfalls direkt an der Raststätte. In dieser Weise treten die fiktiven Marken und die von ihnen aufgegriffenen Bildwelten miteinander in Kontakt. Die roten Farben prägen das Design beider Marken, genauso wie das Thema der Raumfahrt, welche vor allem durch stilisierte Darstellungen von Raketen repräsentiert wird. Die Pin-up-Darstellung erscheint ganz im Sinne der Designphilosophie der 1950er Jahre zu sein, die versucht, die Sehnsüchte der Konsument*innen anzusprechen.

⁵⁸ Stang, *Irradiated cereal*, 6.



Abb. 2: Red Rocket Station (eigener Screenshot).

In dieser Weise mischt sich in *Fallout* die nostalgische Erinnerung an die populärkulturelle Faszination der 1950er und 1960er Jahre für die Erschließung des Weltraums mit einer ironisch übertreibenden Distanzierung von der Begeisterung für das atomare Zeitalter. Hierbei wird auch deutlich, wie stark verschiedene zeitliche Zugriffe auf die 1950er und 1960er Jahre sich hierbei überlagern. Der in *Fallout* zu beobachtende Retrofuturismus speist sich aus populärkulturellen retrofuturistischen Darstellungen aus der näheren Vergangenheit. Die Platzierung der Reklame mit dem Pin-up-Stil sowie die Gestaltung der Raststätte, die stark das populäre Bild von amerikanischen Diners der 1950er und 1960er Jahre evoziert, sind auch dazu geeignet, die Ästhetik des Wastelands in einem Ort zu kondensieren. Nuka-Cola als bekannte Marke des *Fallout*-Universums besitzt für Spielende der Vorgängerteile einen hohen Wiedererkennungswert. In dieser Weise erfüllt die Gestaltung dieser Red Rocket Station nicht nur eine auf die 1950er und 1960er Jahre gerichtete Nostalgie. Als erster Ort, den Spielende erreichen, nachdem sie sich frei im Wasteland bewegen können, ruft er gleichzeitig die Erinnerung an die wiedererkennbare Ästhetik der Vorgängerteile hervor.

3.5 Ghule

Neben fiktiver Werbung und Produkten begegnet Strahlung den Spielenden jedoch auch in ihrer Auswirkung auf Menschen, Umwelt und Tiere. In der Erzählung der Spielreihe sind Ghule meist Menschen, die durch massive Strahlungseinwirkung zwar entstellt wurden, jedoch gleichzeitig auch eine weit längere Lebenszeit bekamen. Viele von ihnen sind so, obwohl *Fallout 4* 200 Jahre nach der atomaren Katastrophe spielt, als direkt Betroffene noch anzutreffen.

Während die Ikonen der Atomenergie und der Bilddiskurs um die Atombombe weite Verbreitung erfahren haben, waren Strahlungsoffer historisch stets eine Leerstelle im visuellen Gedächtnis. In einem Artikel des ›Life‹ Magazins wurden 1945 japanische Opfer der amerikanischen Bombenangriffe zwar gezeigt, jedoch wurden diese in einen direkten Zusammenhang mit den Opfern des Angriffs auf Pearl Harbour gestellt.⁵⁹ Auch in der japanischen Kultur wurden die ›Hibakusha‹ größtenteils ausgegrenzt.⁶⁰ Für die Opfer von Hiroshima und Nagasaki hat sich außerhalb der japanischen Kultur daher kaum eine Bildkultur entwickelt, die in ihrer Intensität mit der Atombombe und der Atomenergie vergleichbar wäre. Die *Fallout*-Reihe hat für die Darstellung menschlicher Strahlungsoffer auf die populärkulturell weit verbreitete Ikonographie von Zombies zurückgegriffen. Nicht nur ist diese Ikonographie visuell erkennbar, verschiedene Figuren nennen den Topos selbst im Bezug auf Ghule, wobei diese selbst meist nicht Zombies genannt werden möchten. Bethesda füllt in dieser Weise mit einer vor allem durch amerikanische Horrorfilme geprägte Ikonografie eine Leerstelle in der Bildkultur.

Die Darstellungskonventionen von Zombies in ihrer gegenwärtigen Form werden häufig auf die Horrorfilme der späten 1960er und frühen 1970er Jahre zurückgeführt und wurden als politischer Kommentar zu einer Reihe verschiedener Diskurse interpretiert. In seinem Aufsatz arbeitet Paul Droglá unter anderem die Darstellung der Zombies in George Romeros *Night of the Living Dead*⁶¹ als Reaktion auf die Berichterstattung des Vietnamkrieges heraus. Die visuelle Gestaltung der Zombies, vor allem jedoch die zentrale Rolle von Feuer in Rome-

59 Taylor, *Nuclear Pictures*, 570–571.

60 Paul, *Mushroom Clouds*, 259.

61 *Night of the Living Dead* (USA, George A. Romero, 1968)

ros Film führt er zurück auf Bilder von Brandopfern des Vietnamkrieges, welche zu dieser Zeit eine breite Rezeption erfuhren.⁶² Die Zombies selbst sind in Romeros Film noch weit von der späteren, stark entstellten Darstellung von Zombies entfernt. Interessanterweise fügte Romero in einem Fernsehbericht im Film die unbekannte Strahlung einer Venussonde als mögliche Erklärung für die Zombies an.⁶³ Zombies werden hier vor allem zu einer Kriegsallégorie, die oftmals vor dem Hintergrund gesellschaftlicher Konflikte bedient wird.⁶⁴

Neben Lesarten von Zombies als Allegorie gegen den Vietnamkrieg, bietet sich mit dem späteren Film *Dawn of the Dead*⁶⁵ der Zombie auch als kritisches Bild für die Konsumgesellschaft an.⁶⁶ Der Film hat vor allem eine Shopping Mall als Handlungsort, was die Verknüpfung zwischen dem unstillbaren Hunger der Zombies und dem ebenso grenzenlosen Bedürfnis nach Konsum ermöglicht.⁶⁷ Zuletzt wurde gerade in Bezug auf jüngere Zombiedarstellung nach 2000 eine Lesart von Zombies als *displaced persons* eröffnet. Parallel zu neuen Filmen und Videospielen mit Darstellungen von Zombies, zeigte sich in westlichen Ländern während der 1990er zunehmend Verunsicherung aufgrund steigender Zuwanderungszahlen.⁶⁸ Mit ihrem Dasein als Untote symbolisieren sie, was von Giorgio Agamben als ›bare life‹ bezeichnet wird. Dies bezeichnet Personen, die als Entrechtete an den Rändern der sozialen, ökonomischen und kulturellen Strukturen stehen und mit der Bewältigung des essenziell zum Leben Notwendigen bereits an Grenzen stoßen. Der zweite Aspekt umfasst das Ausgeschlossenensein in einem Ausmaß, welches Rechte und Privilegien einschränkt und somit mit dem mythischen Topos des Zombies verglichen werden kann.⁶⁹ In vielen Filmen findet sich zudem meist ein Zufluchtsort, der gegen die Gefahr der Zombies verteidigt werden muss.⁷⁰

Parallel zur Entwicklung des Zombies als gesellschaftlicher Kommentar ist auch zu beobachten, dass mit der breiten Rezeption und Verwendung in pop-

62 Droglá, *Des Krieges neue Kinder*, 34–36.

63 Droglá, *Des Krieges neue Kinder*, 33.

64 Droglá, *Des Krieges neue Kinder*, 47.

65 *Dawn of the Dead* (USA, Zack Snyder, 2004)

66 Bishop, *The idle proletariat*, 237–238.

67 Bishop, *The idle proletariat*, 234.

68 Stratton, *Zombie Trouble*, 265–266.

69 Stratton, *Zombie Trouble*, 267.

70 Stratton, *Zombie Trouble*, 274.

kulturellen Medien ihre politische Dimension in den Hintergrund tritt, gerade bei Darstellungen in Komödien.⁷¹ Mit dem Interpretationsfreiraum, wie auch der popkulturell unpolitisch scheinenden Verwendung, die mit dem Topos des Zombies einhergeht, fügt sie sich in den ironischen Ton der *Fallout*-Reihe. Die Ghule sind vor allem in ihrem Verhalten der popkulturellen Darstellung von Zombies angelehnt, vor allem, wenn sie aufgrund der Transformation zu aggressiven Gegnern, sogenannten »Feral Ghouls« degenerieren. Die visuelle Gestaltung mit kahlem Kopf, den meist trüben Augen und der unter der Haut hervortretenden Knochenstruktur ruft bei Rezipierenden Bezüge zu Zombiedarstellungen in Filmen und anderen Spielen auf. Dennoch unterscheidet sich die visuelle Gestaltung in einem Punkt. In *Fallout 4* erscheint die Haut vor allem vernarbt und mumifiziert, nicht verwesend, wie in anderen Darstellungen von Zombies. Vor dem Hintergrund der Erzählung in *Fallout* erscheint dies logisch. Im Vergleich zu den Vorgängerteilen erscheinen die Ghule zudem weniger entstellt. In *Fallout 3*⁷² und *New Vegas*⁷³ wurden noch vorhandene Teile der Haut angedeutet und deutliche Verfärbungen und Vernarbungen waren zu erahnen, wo Haut fehlte.⁷⁴ Die Ghule in *Fallout 4* erscheinen in dieser Weise wesentlich menschlicher als noch in den Vorgängerteilen. Zudem sind die Ghule nicht im klassischen Sinne untot, sondern haben durch die Strahlung eine ungewöhnlich lange Lebenserwartung. Durch die lebensbedrohliche Umgebung der Spielwelt scheinen beinahe alle Figuren nahe dem existenziell Notwendigen zu leben. Die wilden Ghule, welche den Spielenden als Gegner in der Spielwelt begegnen, entsprechen am ehesten einer Allegorie des Zustands des »bare lifes«. Sie sind damit auch eine Bedrohung für die Ghule, die noch ein Bewusstsein haben, da diesen aus Angst häufiger mit Ablehnung begegnet wird.

Es scheint diskussionswürdig, ob die Darstellung über den Topos des Zombies mit seinen zahlreichen Implikationen der Thematik angemessen ist. Er ist zudem auch dazu geeignet, die hegemonialen Verhältnisse des Atomzeitalters in zu verschleiern. In seiner Arbeit diskutiert Bryan C. Taylor die Ikonographie der

71 Görgen/Inderst, *Lebende Tote*, 37.

72 *Fallout 3* (Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks, 2008)

73 *Fallout: New Vegas* (Obsidian Entertainment/Bethesda Softworks, 2010)

74 Der Unterschied zu Vorgängerteilen ist verschiedentlich auch durch Spielende diskutiert worden. Sogar Mods für *Fallout 4* sind erstellt worden, um dem Erscheinungsbild der Ghule in den Vorgängerteilen näher zu kommen.

Atombombe sowie deren Beziehung zum gesellschaftlichen Diskurs. Besonders widmet er sich der Betrachtung von ›radiated bodies‹, er schreibt:

»These arguments establish that nuclear iconography is a highly charged field of political struggle between dominant and marginalized cultural interests practicing various aesthetic strategies to legitimate their narratives of nuclear reality.«

Zwar gibt es in *Fallout 4* ansatzweise Bezüge zur Ausgrenzungserfahrung der ›Hibakusha‹. Jedoch werden mit der Darstellung verstrahlter Körper als Zombies diese mit einem popkulturellen Symbol belegt, welches eine Entpolitisierung erfahren hat. In dieser Weise wird die Darstellung zu einer universellen Darstellung von Ausgrenzung.

4. Fazit

Die in der *Fallout*-Reihe reproduzierte Ästhetik der 1950er Jahre ist in ihrer Entstehung kaum vom Hintergrund des Kalten Krieges zu trennen. Die Bildpraktiken der Werbung, wesentlich durch die beginnende moderne Marktforschung und das Marketing beeinflusst, ließen Produkte und Werbebilder zu symbolischen Trägern von Fortschrittsoptimismus und Identitätsbildung in Abgrenzung zur Sowjetunion werden. Die ironische Gegenüberstellung der Bildwelt des *midcentury* mit dem postapokalyptischen Wasteland in *Fallout* macht eine distanzierte, kritische Lesart möglich. Gleichzeitig lehnt sich die Erzählung, sowie das Gameplay an fiktionale Texte der 1950er an, die in der Imagination eines atomar verseuchten Amerikas einen neuen wilden Westen beschreiben, den es mit männlichem Heroismus erneut zu bezwingen gilt. So ergibt sich durch die visuelle Gestaltung der Spielwelt als ›evocative space‹ ein ironischer Ton, der sich jedoch nicht von der ihm innewohnenden Nostalgie für ein früheres, vermeintlich besseres Amerika gänzlich frei machen kann.

Die Bildpraktik der *Fallout*-Reihe bezüglich der Atombombe stellt sich als fest verankert in den Bildstrategien der USA dar. In ihr spiegeln sich die Bilder des Zweiten Weltkriegs sowie deren popkulturelle Rezeptionsgeschichte, insbesondere der Atombombenabwürfe auf Hiroshima und Nagasaki wider. Die anschließende

Verklärung als sauberem Sieg der Wissenschaft unter Ausblendung der Opferperspektive findet sich auch in der alternativen Historie wieder, welche die Atombombenabwürfe als Wendepunkt hin zu einer wissenschaftlichen Befassung mit der Atomenergie erzählt, die schließlich in einer utopisch anmutenden Zukunftsvision führt. Neben der Atombombe findet sich auch die Raumfahrtbegeisterung mit der Rakete als Symbol in vielen Designs der Spielwelt wieder, sowohl in der fiktiven materiellen Kultur als auch in ihrer Bildwelt. Die sich wiederholenden Gegenstände und die markante Farbgebung des Spiels knüpft an Vorgängerteile an und schafft gleichzeitig eine Wiedererkennbarkeit, die auch zur Identität der Reihe als Marke beiträgt. Hier leistet die visuelle Gestaltung auch einen Beitrag dazu, eine Fan- Community zu binden und das Spiel weiter zu verwerthen.

Werkverzeichnis

Spiele

Call of Duty 2 (Infinity Ward/Activision, 2005).

Call of Duty: World War II (Sledgehammer Games/Activision, 2017).

Company of Heroes (Relic Entertainment/THQ, 2006).

Fallout 3 (Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks, 2008).

Fallout: New Vegas (Obsidian Entertainment/Bethesda Softworks, 2010).

Fallout 4 (Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks, 2015).

Filme

Catch Me if You Can (USA, Steven Spielberg, 2002).

Dawn of the Dead (USA, Zack Snyder, 2004).

Good Fellas (USA, Martin Scorsese, 1990).

Night of the Living Dead (USA, George A. Romero, 1968).

Our Friend the Atom (USA, Hamilton Luske, 1957).

Pica-don (J, Renzo Kinoshita, 1978).

Raiders of the Lost Ark (USA, Steven Spielberg, 1981).

Saving Private Ryan (USA, Steven Spielberg, 1998).

Literaturverzeichnis

Bergman, Tabe, »American Television: Manufacturing Consumerism.«, In *The propaganda model today: Filtering perception and awareness*. Vol. 8. Edited by Daniel

- Broudy, Joan Pedro-Carañana and Jeffery Klaehn, 159–72. *Filtering Perception and Awareness*. London: University of Westminster Press, 2018.
- Bishop, Kyle William, »The Idle Proletariat: Dawn of the Dead, Consumer Ideology, and the Loss of Productive Labor.«, in: *The Journal of Popular Culture* no. 43 (2010), 234–248
- Boyer, Paul S., *By the bomb's early light: American thought and culture at the dawn of the atomic age*. Chapel Hill, NC: Univ. of North Carolina Press, 1998.
- Caspers, Markus, *Design und Transformation: Wie wir unsere Zukunft nachhaltig gestalten*. Bielefeld: transcript Verlag, 2023.
- Drogla, Paul. »Des Krieges neue Kinder: Überlegungen zur Ikonografie des Zombiarchetyps im Kontext des Vietnamkriegs«, in: *Zeitschrift für Fantastikforschung (ZfF)*, no. 2 (2015), S. 23–49
- Grampp, Sven. »Picture Space Race: Ein Vergleich filmischer Zukunftsvisionen in Ost und West am Beispiel von Disneys »Tomorrowland« (USA 1955–1956) und »Der Weg zu den Sternen« (UdSSR 1957)«, in: *Hefte zur Medienkulturforschung* 8. Berlin: Avinus, 2014.
- Görgen, Arno/Inderst, Rudolf Thomas, »Im Land der Lebenden Toten: Zur Reflektion von medizinischen Todeskriterien in The Walking Dead«, in: *Ethik in der Medizin*, no. 1 (2015), 36–45.
- Hobbs, Priscilla. *Walt's Utopia: Disneyland and American Mythmaking*. Jefferson: McFarland & Company Inc. Publishers, 2015.
- Jenkins, Henry, »Game Design as Narrative Architecture«, in: *Computer*, no. 44 (Januar 2002).
- Liungman, Carl G. *Symbols: Encyclopedia of Western signs and ideograms*. 3., rev. and augmented Engl. language ed. Stockholm: HME Publ, 2004.
- Logemann, Jan L., ed. *Engineered to sell: European émigrés and the making of consumer capitalism*. Chicago scholarship online. Chicago: The University of Chicago Press, 2020.
- McClancy, Kathleen, »The Wasteland of the Real: Nostalgia and Simulacra in Fallout«, in: *Game Studies. The international journal of computer game research*, no. 18 (2018).
- McCready, Samuel, »Playing the Past and Alternative Futures: Counterfactual History in Fallout 4«, in: *Loading* no. 20 (Herbst 2019) 14 – 34.
- Newell, Catherine L., »The Strange Case of Dr. von Braun and Mr. Disney: Frontierland, Tomorrowland, and America's Final Frontier.« *The Journal of Religion and Popular Culture* 25, no. 3 (2013): 416–429.
- Newell, Dianne, »Daughter of Earth: Judith Merrill and the Intersections of Gender, Science Fiction, and Frontier Mythology«, in: *Science Fiction Studies*, no. 36 (März 2009), 48–66.

- Paul, Gerhard, »Visual History Version: 3.0«, in: *Docupedia-Zeitgeschichte*, 2014
http://docupedia.de/zg/paul_visual_history_v3_de_2014
- Paul, Gerhard, »Mushroom Clouds: Der atomare Bildakt und seine transkulturelle Resonanz«, in: *BilderMACHT*, edited by Gerhard Paul, 245–285. Göttingen: Wallstein, 2013.
- Pfister, Eugen, »Nuclear Optimism in European Newsreels in the 1950s.« *zeitgeschichte* 42, no. 5 (2015): 285–98.
- Robinson, Janet S. »The Gendered Geometry of War in Kathryn Bigelow's *The Hurt Locker* (2008).« In: *Heroism and Gender in War Films*, 153–71. Palgrave Macmillan, New York, 2014.
- Rosenthal, Peggy, »The Nuclear Mushroom Cloud as Cultural Image.« *American Literary History* 3, no. 1 (1991): 63–92.
- Stang, Sarah, »Irradiated Cereal and Abject Meat: Food as Satire and Warning in the *Fallout* Series.« *Games and Culture* 17, no. 3 (2021), 1–20.
- Stratton, Jon, »Zombie Trouble: Zombie Texts, bare life and displaced people«, in: *European Journal of Cultural Studies*, no. 3 (2011), 265–281.
- Strodder, Chris. *The Disneyland Encyclopedia: The Unofficial, Unauthorized, and Unprecedented History of Every Land, Attraction, Restaurant, Shop and Event in the original magic Kingdom*. Santa Monica: Santa Monica Press, 2008 Kindle.
- Taylor, Bryan C, »Nuclear Pictures and Metapictures.« *American Literary History* 9, no. 3 (1997) 567–597.
- Von Eschen, Penny, *Paradoxes of Nostalgia: Cold War triumphalism and global disorder since 1989* Durham: Duke University Press, 2022.
- Williams, Paul, *Race, ethnicity and nuclear war*. Liverpool: Liverpool Univ. Press, 2011.

Kurzbiografie

Tanja Hojahn studiert an der Universität Regensburg im Masterstudiengang *Europäische Gesellschaften im Wandel*. Zuvor studierte sie an der Universität Greifswald die Fächer Geschichte und Kunstgeschichte. Neben dem Studium ist sie Gründungsmitglied der *Ludobande*, dem interdisziplinären Nachwuchsnetzwerk für Game Studies und Mitglied im Arbeitskreis für Geisteswissenschaften und Digitale Spiele. Ihre Forschungsinteressen sind die Neueste Zeit, Visual History, Mediengeschichte und Kulturgeschichte, sowie Public History.

Apokalypse, Neuanfang und Endzeit- sekten – ein religionswissenschaftlicher Blick auf das Spiel *Fallout* (1997)

MANUEL STÜBECKE

1. Vorbemerkungen

Brian Fargo, einer der ausführenden Produzenten des Computerspiels *Fallout* (1997) schrieb in einem Text über seine frühe Faszination an der Spielwelt von *Dungeons and Dragons* sowie am Film *Mad Max* (1979). Beide Konzepte führte er 1988 im Computerspiel *Wasteland* zusammen.¹ Fargo erklärte:

I was always fascinated with a futuristic dark ages in which a man was back to living without information and so brutish that only the strong survive.²

Fargo wählte in *Fallout* zur Umsetzung seiner Ideen ein post-apokalyptisches Szenario sowie das Rollenspielgenre, um den Spielerinnen und Spielern eine Bandbreite an selbst erfahrbaren Gefühlen zu ermöglichen und diese durch das Spiel zu erforschen.³ *Fallout* (1997) wird nachfolgend als *Computerspiel*⁴ begriffen, da es ursprünglich ausschließlich für Computerplattformen erschien (PC und Mac).

1 Brian Fargo, »Foreword« in *Fallout. A Tale of Mutation*, hgg. von Erwan Lafleurriel (Toulouse: Third Éditions, 2018), S. 9–11, hier: S. 11.

2 Ebd.

3 Ebd.

4 In der Forschungsliteratur findet sich eine ausgeprägte Debatte um Begriffe wie »digitale Spiele«, »Computerspiele«, »Videospiele« oder »Konsolenspiel[e]«. Während Sven Jöckel »digitales Spiel« als »Oberbegriff« für durchaus »zweckmäßig« hält, da sich der Begriff an den »Nutzungsmöglichkeiten« sowie an den »benötigten Hardwareplattform[en]« orientiere, scheint hier »Computerspiel«, wie im Fließtext erläutert, als angebracht. Zur Debatte über diese verschiedenen Termini siehe: Sven Jöckel, *Spielend erfolgreich, Der Erfolg digitaler Spiele im Spannungsfeld ökonomischer, technologischer und nutzungsbezogener Aspekte* (Wiesbaden: VS Verlag, 2009), S. 22–26.

Entwickelt wurde das Spiel von den Black Isle Studios und vertrieben von Interplay. Erst später erfolgte auch eine Portierung auf andere Plattformen (wie beispielsweise Spielkonsolen). Das Computerspiel ist für Einzelspieler*innen ausgelegt und verortet sich in einer »post-apocalyptic future, in which the world has effectively bombed itself back into the Stone Age«. Die Welt ist für die Spielfigur größtenteils frei begehbar und es kann mit Nicht-Spielercharakteren interagiert werden, dabei entscheidet die spielende Person überwiegend selbst, welches Verhalten sie gegenüber der sich ihr bietenden Welt an den Tag legt.⁵ Ebenfalls erschien eine Reihe weiterer *Fallout*-Spiele⁶, die sich einer »post-World War II/1950s aesthetic of technological hope and nuclear paranoia« bedienen.⁷

Die angesprochene Nachkriegs-Ästhetik ist wohl eine Anspielung auf das proklamierte »Atomzeitalter«, das in den 1950er-Jahren für Ängste und Fortschrittsgläubigkeit zugleich sorgte. Ungeachtet der Erfahrungen des ausgehenden Zweiten Weltkriegs, mit den Atombombenabwürfen über den japanischen Städten Hiroshima und Nagasaki (6. und 9. August 1945), wurden in Deutschland und auch in den USA die negativen Auswirkungen der Kernkraft zunächst »verharmlost und trivialisiert«; es entstand gar eine »naive Technikbegeisterung«. Erst in den 1970er-Jahren kam in der Bundesrepublik eine Art »Atomangst« auf (zu denken ist hierbei aber auch an die Kuba-Krise und andere Konflikte der 1960er-Jahre), begleitet von Protesten gegen die kommerzielle Nutzung der Energie.⁸ Auf dieser Klaviatur zu spielen – zwischen Angst und morbider Faszination –, zur Zeichnung einer fiktiven Welt nach einer apokalyptischen Katastrophe, vermochte der australische Regisseur George Miller mit seinem Film *Mad Max* (1979): Max Rockatansky, gespielt von Mel Gibson, wird in einer dystopischen Welt der nahen Zukunft in eine Rachegeschichte verwickelt und begibt sich auf einen Feldzug gegen marodierende Motorradbanden.⁹ Auffällig ist, dass in den

5 Kate Berens und Geoff Howard, *The Rough Guide to Videogames* (London: Penguin Books, 2008), S. 81–83.

6 Siehe dazu auch den Beitrag zur Geschichte *Fallouts* von Görgen et al in diesem Band.

7 Michelle Goodridge und Matthew J. Rohweder, *Librarian's Guide to Games and Gamers, From Collection Development to Advisory Services* (Santa Barbara: ABC-Clio, 2002), S. 134.

8 Philipp Gassert, »Zur Nuklearangst seit 1945« *Bundeszentrale für politische Bildung*, Zugriff am 23. Juni 2023, <https://www.bpb.de/shop/zeitschriften/apuz/59696/popularitaet-der-apokalypse-zur-nuklearangst-seit-1945/>.

9 Anna Dzenis, »Mad Max (1979)« in *The Routledge Encyclopedia of Films*, hgg. von Sabine Haenni, Sarah Barrow, und John White (New York: Routledge, 2015), S. 326–342, hier: ebd.

Konstruktionen post-apokalyptischer Vorstellungen in den drei ursprünglichen *Mad-Max*-Teilen (1979, 1981 und 1985) die ursächliche Katastrophe, weshalb sich die Welt in dieser Lage befindet, nicht genannt wird.¹⁰ In gewisser Verwandtschaft stehen derartige Filme und Erzählungen zum Katastrophenfilm (eben weil sie *nach* einer Katastrophe spielen). Zudem besteht eine enge Beziehung zum »Endzeitfilm (doomsday film)«.¹¹

Brian Fargo nutzte, wie er angab, *Mad Max* anfangs 1988 als Inspiration für das Spiel *Wasteland* (zu Deutsch *Ödland*). In der *Computer Gaming World* Nr. 45 (März 1988) ist zu lesen, dass *Wasteland* zunächst als *Mad-Max*-artiges Adventure angekündigt wurde. Tatsächlich konnte ein gutes Jahr später durch das Spielemagazin festgestellt werden, dass sich *Wasteland* über das ursprüngliche Konzept hinaus entwickelt habe. Es sei vielmehr ein »post-holocaust game [with] a unique plotline all its own«; also ein post-Holocaust-Szenario mit eigenständiger Erzählhandlung. Die Spielwelt ist datiert auf die Mitte des 21. Jahrhunderts nach einem verheerenden Atomkrieg.¹² Bei dem Begriff »Holocaust« entsteht ein Erklärungsbedarf: Hierbei handelt es sich um einen Verweis auf das politische Schlagwort »nuklearer Holocaust«, womit die Angst vor den Auswirkungen eines möglichen Atomkriegs ausgedrückt wurde – im Falle dessen, dass der Kalte Krieg zu einem heißen Krieg geworden wäre.¹³ Als Terminus für den Genozid an den europäischen Juden wurde »Holocaust« einer breiteren Öffentlichkeit erst durch die US-amerikanische Fernsehserie *Holocaust – Die Geschichte der Familie Weiss* (1978) bekannt.¹⁴

Bereits in diesen einleitenden Bemerkungen fielen zur Genrezuordnung die Begriffe der *Post-Apokalypse*, *Endzeit* und zuletzt auch *Holocaust*. Diese drei Lexeme sind Teil des Repertoires religiöser Fachsprache – dazu ein minimaler sprachwissenschaftlicher Exkurs: Fachsprachliche Terminologie beschreibt ein

10 Richard Kyle, *Apocalyptic Fever, End-Time Prophecies in Modern America* (Eugene: Cascade Books, 2012), S. 187.

11 Benjamin Beil et al, *Studienhandbuch Filmanalyse, Ästhetik und Dramaturgie des Spielfilms*, 2. Auflage. (Paderborn: Wilhelm Fink, 2016), S. 236.

12 »Sneak Preview: Wasteland« *Computer Gaming World*, no. 45 (March 1988): 26, Zugriff am 12. Juli 2023, https://www.cgwmuseum.org/galleries/issues/cgw_45.pdf, S. 26.

13 Zu Begriff siehe auch: Egbert Jahn, »Zur Phänomenologie der Massenvernichtung: Kolyma, Auschwitz, Hiroshima und Der Potentielle Nukleare Holocaust« *Leviathan* 18, no. 1 (1990): S. 7–38, <http://www.jstor.org/stable/23983581>.

14 Dazu siehe auch: Yizhak Ahren et al., *Das Lehrstück »Holocaust« Zur Wirkungspsychologie eines Medienereignisses* (Opladen: Westdeutscher Verlag, 1982).

Arsenal an Begriffen, die für den »fachinter[nen]« Gebrauch bestimmt sind; also zwischen Expertinnen und Experten untereinander.¹⁵ Neben Fachsprachen gibt zum Beispiel auch »Gruppensprache[n]«, »Sondersprache[n]« sowie »Alltags- und Umgangssprache«.¹⁶ Es ist auffällig, dass Begriffe der religiösen Fachsprache ihren Einzug in alltagssprachliche Genrezuweisungen gefunden haben. Durch einen religionswissenschaftlichen Zugang soll zunächst diese Genrezuschreibung – anhand der verwendeten Termini – genauer analysiert werden, um diese Beobachtungen wiederum nachfolgend mit *Fallout* in Verbindung zu bringen. Nicht zuletzt steht der Titel dieses Sammelbandes unter der Überschrift »Fallout und das Spiel mit der Apokalypse«; genau aus diesem Grund soll hiermit ein Zugang zum religiösen Begriff der *Apokalypse* geschaffen werden.

2. Religionswissenschaftlicher Zugang

Jonathan Z. Smith (1938–2017), ein US-amerikanischer Religionshistoriker, verwies mehr oder weniger augenzwinkernd auf eine überkommene »Strategie« von Studierenden der Religionswissenschaften: Die Studentinnen und Studenten verwiesen in ihren Arbeiten auf den Anhang des Buches *Psychological Study of Religion* von James H. Leubas (1912), der über fünfzig verschiedene Definitionen davon aufwies, was *Religion* eigentlich sei. Leubas wollte damit belegen, dass es sich bei *Religion* nicht um einen *ursprünglichen Begriff* (»native term«) handelt, sondern lediglich um ein akademisches Wort zur wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit einem kulturellen Phänomen. Eingedenk dessen schrieben die Studierenden in ihren Arbeiten, dass man *Religion* nicht definieren könne.¹⁷

Im Rahmen dieser Studie soll nichtsdestotrotz ein eigener vereinfachter Religionsbegriff gewählt werden: Nachfolgend wird *Religion* als besonderer Ausdruck von *Kultur* begriffen – dieser Ausdruck kann sowohl ein Impetus sein, in dem Menschen handeln (zum Beispiel ein Handeln im Glauben an eine transzendente

15 Kirsten Adamzik, *Fachsprachen, Die Konstruktion von Welten* (Tübingen: Narr Francke Attempto Verlag, 2018), S. 34–45.

16 Hilke Elsen, *Nelogismen, Formen und Funktionen neuer Wörter in verschiedenen Varietäten des Deutschen*, 2. Auflage (Tübingen: Narr Francke Attempto Verlag, 2011), S. 18–19.

17 Jonathan Z. Smith, *Relating Religion, Essays in the Study of Religion*, 2. Auflage (Chicago: University of Chicago Press, 2004), S. 193–194.

Ebene), als auch ein bestimmter Motivkanon, der etwa durch religiöse Literatur inspiriert ist. Doch wenn Religion ein besonderer Ausdruck von *Kultur* ist, was ist dann *Kultur*? Um mit dem US-amerikanischen Ethnologen Clifford Geertz (1926–2006) zu sprechen:

Der Kulturbegriff, den ich vertrete und dessen Nützlichkeit ich in den folgenden Aufsätzen zeigen möchte, ist wesentlich ein semiotischer. Ich meine mit Max Weber, daß [!] der Mensch ein Wesen ist, das in selbst gesponnene Bedeutungsgewebe verstrickt ist, wobei ich Kultur als dieses Gewebe ansehe. Ihre Untersuchung ist daher keine experimentelle Wissenschaft, die nach Gesetzen sucht, sondern eine interpretierende, die nach Bedeutungen sucht. Mir geht es um Erläuterungen, um das Deuten gesellschaftlicher Ausdrucksformen, die zunächst rätselhaft scheinen.¹⁸

Geertz sah *Kultur* als semiotisches System und als »Bedeutungsgewebe«. Kulturelle Elemente wie Sitten, Bräuche, Sprache und Kunst formen ein Gesamtbild einer Kultur, in das Menschen eingebunden sind und das ihre Handlungen und Denkweisen beeinflusst. Kultur ist daher interpretativ, wie auch der wissenschaftliche Zugang dazu. Unter der Annahme, dass Religion ein Ausdruck von Kultur – auf der Suche nach Transzendenz – sein kann, besteht sie aus sichtbaren Elementen wie Ritualen, religiösen Texten oder Gebäuden und darüber hinaus aus Vorstellungen sowie interpretativen Aspekten. Diese Faktoren können helfen zu erklären, warum Menschen bestimmte Rituale durchführen oder welche Bedeutungen Symbole und Texte haben. In diesem Kontext wird Religion als kultureller Bedeutungszusammenhang und als Ausdrucksform betrachtet.

Nachfolgend wird eine Untersuchung von Fachbegriffen rund um die *Apokalypse* durchgeführt und endzeitliche religiöse Bewegungen werden betrachtet, um damit Inhalte aus *Fallout* in das Bedeutungsgewebe der Religion/Kultur einordnen zu können. Vorab wird jedoch die generellere Beziehung zwischen Game Studies und Religion skizziert.

18 Clifford Geertz, *Dichte Beschreibung. Beiträge zum Verstehen kultureller Systeme* (Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1987), S. 9.

2.1. Game Studies und Religion

Auch wenn es immer mehr Veröffentlichungen gibt, die sich der medialen Rezeption von Religion in Videospiele widmen, ist die Beschäftigung damit, verglichen etwa mit der Analyse von Geschichtsrezeptionen in Videospiele, eher unterrepräsentiert. Dennoch sahen aber bereits 2014 Heidi A. Campbell und Gregory Price Grieve die Betrachtung von Videospiele und Religion als wachsendes Feld (»emerging Field«) an. Campbell und Grieve plädierten dafür, innerhalb der Game Studies nicht zu ignorieren, wie Religion ein Spielgeschehen beeinflussen kann. Ebenfalls sprachen sie sich dafür aus, dass ein Verständnis für das Religiöse helfen könne, entsprechende Chiffren in Spielen zu deuten. Wiederum, so Campbell und Grieve weiter, könnten auch die Religionswissenschaften von den Game Studies profitieren, etwa in der Untersuchung dessen, wie beispielsweise in Videospiele Glaubenspraktiken und entsprechende Symbolik implementiert werden.¹⁹

Für eine stärkere gegenseitige Beachtung von Religion und Game Studies ergriff auch Stefan Piasecki (2014) Partei. Zu seinen Grundannahmen gehört, dass Videospiele »glaubwürdige Realitätsbestandteile innerhalb ihrer eigenen Konventionen« bieten und dabei »kein reines Jugendphänomen« darstellen; das Alter der Spielenden benennt Piasecki als durchaus divers. Videospiele haben zudem, so Piasecki, den Bereich der Unterhaltung verlassen und eine erkennbare marktwirtschaftliche und soziale Relevanz erreicht. Für Piasecki stellen Videospiele zudem einen »Proberaum zum Austesten von Denk- und Verhaltensmodellen« dar und sind durchaus erzieherisch sinnvoll, da die Spiele in jedem Fall eigene Lernprozesse anregen, um in der Spielwelt bestehen zu können. Videospiele können ferner ebenfalls helfen, »Selbstsozialisierungsprozesse« zu initiieren oder zu begleiten. In Bezug auf Religion und Ethik²⁰ im Videospiele gibt Piasecki an, dass die akademische Betrachtung bislang weitgehend vernachlässigt wurde, ebenso umgekehrt

19 Heidi A. Campbell und Price Gregory Grieve, »What Playing with Religion offers Digital Game Studies« in *Playing with Religion in Digital Games*, hgg. von Heidi A. Campbell und Gregory Price Grieve (Bloomington: Indiana University Press, 2014), S. 1–21, hier: S. 16–18.

20 Zu verweisen ist hier auf jüngere Betrachtungen innerhalb der Game Studies zur Ethik: Sebastian Ostritsch, »Ethik« in *Philosophie des Computerspiels, Theorie – Praxis – Ästhetik*, hgg. von Daniel M. Feige et al. (Stuttgart: J.B. Metzler, 2018), S. 77–96.

auch die Beschäftigung mit Videospielen in religionspädagogischer Perspektive; entsprechende Prozesse laufen erst seit einigen Jahren an.²¹

2.2. Apokalyptik und Endzeit

Eingangs wurden drei Begriffe festgestellt, die in Bezug auf eine Genrezuordnung für das Computerspiel *Fallout* (1997) verwendet werden. Dabei handelt es sich um diese Termini: *Post-Apokalypse*, *Endzeit* und zuletzt fand sich auch die Bezeichnung eines *post-Holocaust*-Settings. Diese Begriffe (bis auf den lateinischen Terminus »post«, der hierzu noch einmal abschließend in die Betrachtungen aufgenommen wird) sind Teil biblischen Vokabulars und sollen nachfolgend genauer angeschaut werden. Einleitend ist dazu festzuhalten, was *die Bibel* eigentlich ist: Das deutsche Wort »Bibel« ist eine Entsprechung des lateinischen *Biblia*. Wiederrum bezieht sich der lateinische Begriff auf die griechische Wendung τὰ βιβλία (*ta biblia*) und bedeutet »die Bücher«.²² Allein durch diese Benennung wird deutlich, dass es sich nicht um *ein* Buch handelt, sondern um ein Sammelsurium verschiedener Bücher. Das sogenannte Alte Testament ist die heilige Schrift des Judentums, der Tanach; dies ist der weitaus umfangreichere Teil der Bibel. Der kleinere, restliche Teil besteht aus dem Neuen Testament, enthalten sind darin die vier Evangelien (über das Leben und Wirken Jesu), die Apostelgeschichte, Lehrbriefe (Epistel) und abschließend die *Apokalypse des Johannes*. Somit ist die Bibel eine Zusammenstellung von Arbeiten verschiedener Autorinnen und Autoren und enthält diverse Textgattungen aus unterschiedlichen Zeiten.²³

Der griechische Begriff ἀποκαλύψις (*Apokalypsis*) bedeutet übersetzt »Ent-hüllung«. In erster Linie steht dieses Wort in Verbindung mit dem neutestamentlichen Buch der *Apokalypse des Johannes*, welches vielfach auch als *Offenbarung* bekannt ist. Die Offenbarungsliteratur kennzeichnet sich durch »reale oder fiktive Geschehnisse«, die zum einen vergangen sein können, als »res historia«, oder sich zum anderen auf zukünftige Veränderungen beziehen können, als »res futura«.

21 Stefan Piasecki, »Das Kreuz mit dem Game, Warum die Religion im Videospiel stärkere Betrachtung verdient« *Communicatio Socialis* 47, no. 3 (2014): S. 283–301, hier: S. 297.

22 Karin Schoepflin, »Bibel« *Das wissenschaftliche Bibellexikon im Internet – WiBiLex*, April 2006, <http://www.bibelwissenschaft.de/stichwort/10794/>, S. 1.

23 Ebd. S. 2–3.

In der Regel verweist Offenbarungsliteratur auf eine »Serie von Geschehnissen« in universalgeschichtlicher Perspektive, welche die gesamte Menschheit betreffen; Gegenstand sind Ereignisse, die Auswirkungen auf die Zukunft haben.²⁴ Der Begriff Apokalyptik kennzeichnet eine »Offenbarungsmittelung« und ist in verschiedenen Religionen bekannt. Zu den Figuren der »apokalyptische[n] Vorstellungswelt« gehören in aller Regel Gottheiten, die als »Urheber der Offenbarung agieren«, wozu sich Zwischenwesen wie etwa Engel gesellen. Die Autorin oder der Autor eines Offenbarungstextes ist eine »(pseudonyme) irdische Gestalt als Übermittler«. In einer Offenbarung findet zumeist eine Periodisierung der Weltgeschichte statt, die auf den Verfall zusteuert, woraus sich eine »eschatologische Endzeit mit Weltuntergang und -erneuerung« entwickelt, zumeist begleitet durch einen »endzeitlichen Retter« und im christlichen Glauben auch durch die Auferstehung der Toten. In dieser Endzeit finden gemeinhin Weltkämpfe kosmischen Ausmaßes statt, in welchen Gut und Böse gegeneinander antreten. Zu diesen Ereignissen gehören auch Naturkatastrophen wie »Weltenbrand, Überflutung, Erdbeben«. In der Summe sorgt dies für einen endzeitlichen Verfall aller Ordnungen, wovon die gesamte Menschheit betroffen ist.²⁵

Eine Apokalypse ist der sogenannten *Eschatologie* zugeordnet. Bei der *Eschatologie* handelt es sich um religionswissenschaftlichen Begriff, der zur Mitte des 17. Jahrhunderts entstand. Dieser Terminus besteht aus den griechischen Begriffen $\lambda\acute{o}\gamma\omicron\varsigma$ (lógos), also *die Rede* oder *die Lehre*, sowie $\epsilon\sigma\chi\alpha\tau\alpha$ (éschata), was *die letzten Dinge* bedeutet. Es handelt sich also bei der Eschatologie um *die Lehre von den letzten Dingen*. Apokalypsen gehören somit zu *den letzten Dingen*, da sie einen göttlichen Geschichtsplan enthüllen, der »in der Beschreibung des katastrophalen Endes der Welt« mündet.²⁶ Im frühen Christentum ging man von der baldigen Rückkehr Jesu aus, die ein endzeitliches Geschehen auslösen würde. Die ersten Gemeinden lebten in der Naherwartung dieser apokalyptischen Ereignisse. Die Naherwartung wird durch den Begriff *Parusie* gekennzeichnet. Dieses griechi-

24 David Hellholm, »Apokalypse« *Religion in Geschichte und Gegenwart*, 1998, Zugriff am 12. Juli 2023, http://dx.doi.org/10.1163/2405-8262_rgg4_COM_00862.

25 David Hellholm, »Apokalyptik« *Religion in Geschichte und Gegenwart*, 1998, Zugriff am 12. Juli 2023, http://dx.doi.org/10.1163/2405-8262_rgg4_COM_00870.

26 Giovanni Filoramo, »Eschatologie« *Religion in Geschichte und Gegenwart*, 1999, Zugriff am 12. Juli 2023, http://dx.doi.org/10.1163/2405-8262_rgg4_COM_04625.

sche Wort, *παρεῖ̃ναι* (*parei'nai*), bedeutet eigentlich »zugegen sein, hilfreich zur Seite stehen«. ²⁷

Die bekannte *Apokalypse des Johannes* ist keineswegs die einzige Offenbarung innerhalb der biblischen Literatur, dennoch aber als Beispiel dieser literarischen Gattung singulär im Alten Testament. Die Endzeit wird in der Erzählung als nahendes Ereignis gesehen. Der Aufbau besteht aus »sieben große[n] Visionszyklen von jeweils wieder sieben Einzelvisionen«. ²⁸ Erzählt wird in der Offenbarung die Weltgeschichte im Sinne von Gut gegen Böse, Gott gegen seinen Widersacher. Etwa zur Mitte der Handlung (»Mitte der Botschaft«) tritt »Christus Victor« auf, also Jesus Christus, der seine Gemeinden zum Sieg führt. ²⁹ Der »Hauptteil 4,1–22,5³⁰« selbst besteht aus einer »Fülle von Bildern und Eindrücken«, die zum einen die »himmlische Welt« beschreiben und einen Einblick in den »Thronsaal Gottes (Kap. 4)« geben. Es folgt der »Auftakt des Gerichts«, bei dem die »ägyptischen Plagen ins Endzeitliche« gesteigert werden. ³¹ Entsprechend der Erzähllogik apokalyptischer Literatur steuert die *Offenbarung des Johannes* ebenso auf einen Neuanfang zu (Offenbarung 21,1–5) – folgendes exemplarisch ³²:

1 Und ich sah einen neuen Himmel und eine neue Erde; denn der erste Himmel und die erste Erde sind vergangen, und das Meer ist nicht mehr. 2 Und ich sah die heilige Stadt, das neue Jerusalem, von Gott aus dem Himmel herabkommen, bereitet wie eine geschmückte Braut für ihren Mann. 3 Und ich hörte eine große Stimme von dem Thron her, die sprach: Siehe da, die Hütte Gottes bei den Menschen! Und er wird bei ihnen wohnen, und sie werden seine Völker sein, und er

27 Christopher Rowland, »Parusie« *Religion in Geschichte und Gegenwart*, 2003, Zugriff am 12. Juli 2023, http://dx.doi.org/10.1163/2405-8262_rgg4_COM_024282.

28 August Strobel, »Apokalypse des Johannes« *Theologische Realenzyklopädie Online* (Berlin, New York: 2010), S. 174–189, hier: S. 175.

29 Ebd. S. 176.

30 Gemeint ist hier: Kapitel 4 Vers 1 bis Kapitel 22 Vers 5.

31 Ebd. S. 178.

32 Zu weiteren populären Motiven der Apokalypse des Johannes gehören zum Beispiel noch die *Bestie* (Apk 13,1–18) sowie deren noch populärere Zahl *666*, die in Apk 13,18 offenbart wird; ebenso ist das *Buch mit sieben Siegeln* bekannt (u.a. Apk 5), nach dessen Öffnung (Apk 8,1) im Himmel für eine Weile eine kosmische Stille eintritt. Diese Stellen sollen nur exemplarisch erwähnt werden, um ein Gefühl für den Text und seine Motive zu erhalten, die aber zur Fragestellung dieser Arbeit darüber hinaus nichts weiter austragen.

selbst, Gott mit ihnen, wird ihr Gott sein; 4 und Gott wird abwischen alle Tränen von ihren Augen, und der Tod wird nicht mehr sein, noch Leid noch Geschrei noch Schmerz wird mehr sein; denn das Erste ist vergangen.

Ab dem 2. Jahrhundert entstand vermehrt christlich motivierte Literatur und dabei bildete sich »eine starke apokalyptische Tradition« heraus, wobei die *Offenbarung des Johannes* prinzipiell als Vorlage galt und dabei formbildend wirkte. Frühchristliche Apokalyptiken malten die Gerichtsvorstellungen genauer aus; es wurde überlegt, wie genau Sünderinnen und Sünder bestraft werden würden und den »Leserinnen und Lesern [wurden] die Schrecken ewiger Qualen« immer detaillierter vorgestellt. Die verschriftlichten Imaginationen dieser Endzeiten blieben eine beliebte Literaturgattung, die »[b]is in das hohe Mittelalter [...] über 100 mehr oder weniger umfangreiche christliche Apokalypsen« hervorbrachte. Der Neutestamentler Christfried Böttrich verweist darauf, dass in den 1960er-Jahren ein »Interesse an apokalyptischer Bildsprache«, konkret an der *Offenbarung des Johannes*, ungeahnten Aufwind erlebte. Durch »atomare Waffen, Klimaveränderung oder Umweltzerstörung« wurden erneut die Imaginarien endzeitlicher christlicher Apokalyptik herangezogen. Wobei Böttrich darauf hinweist, dass sie »auf ihre Schreckensszenarien reduziert« wurden. Die »Trostfunktion«, dass es im biblischen Sinne zur Apokalypse gehört, dass darauf ein Neuanfang folgt, wurde weitgehend ignoriert.³³

Überdies kann noch ein weiterer genannter Terminus biblisch zurückgeführt werden: Der *Holocaust*-Begriff stammt vom griechischen Wort ὁλόκαυστος (holókaustos) und bedeutet »vollständig verbrannt«; dabei handelt es sich um eine Konstruktion aus zwei Adjektiven, also um ein Kompositum. Das Wort findet sich in der griechischen Übersetzung des Alten Testaments (Septuaginta) bzw. auch in der Latinisierung (in der lateinischen Bibelübersetzung, also in der Vulgata) als »Holocaustum«. Gemeint ist damit zunächst ein Brandopfer. Wie bereits einleitend zu dieser Studie dargestellt, bildete sich spätestens im Jahr 1979, durch die amerikanische Fernsehserie »Holocaust«, eine neue Konnotation für den Begriff, verstanden wurde darunter fortan die »Vernichtung der Juden durch

33 Christfried Böttrich, »Apokalyptik (NT)« *Das wissenschaftliche Bibellexikon im Internet – WiBiLex*, April 2014, Zugriff am 12. Juli 2023, <http://www.bibelwissenschaft.de/stichwort/49908/>, S. 10–11.

die Nationalsozialisten«, während schon vorher der Terminus »allgemeiner [für] Massentötungen durch totale Zerstörung wie in Hiroshima und Nagasaki« in Verwendung war.³⁴ Damit steht der Begriff in Verwandtschaft zum hebräischen Wort שׁוֹאָה (šô'āh); »Schoah« ist heute bekannt »als Bezeichnung für den Massenmord«. Das Wort findet sich mehrfach im Alten Testament und bezeichnet ein »erfahrenes oder drohendes Unheil unterschiedlicher (katastrophaler) Art«. Dies kann sowohl ein Unwetter sein als auch eine »Trümmerwüste oder Verödung«; als Verursacher gelten »Menschen [...] und v.a. feindliche Völker«.³⁵ Abschließend zur lexikalischen Reise ist zu sagen, dass der lateinische Begriff »post-« als Präfix verwendet wird (post-apokalyptisch etc.); das Präfix wird vor einem Subjektiv oder Adjektiv platziert und zeigt an, dass etwas *danach* kommt – zeitlich nach dem, was benannt wurde.³⁶

Die *endzeitlichen* Zustände sind jedoch *davor*: Die Menschheit steuert auf ein Chaos zu, das durch ein Gottesgericht, im biblischen Sinne, beendet wird, wodurch ein Zustand der Neuordnung eintritt. Die Geschichte der Menschheit wird vom Ende her gedeutet und im Rahmen der Apokalypse durch eine*n Mittler*in offenbart, da letztlich der Begriff *Apokalypse* in seiner Übersetzung *Offenbarung* bedeutet. Zur üblichen Figurenkonstellation gehören dazu die verkommene Menschheit, der richtende Gott, himmlische Boten als Zwischenwesen und menschliche Autoren, die das Wissen um die Endzeit preisgeben. Die Endzeit bezeichnet also den zeitlichen Raum dieser Katastrophen und der Schlachten von Gut und Böse, auf welche die Geschichte innerhalb einer Apokalyptik hinsteuert. Dabei ist der Hoffnungscharakter des Ordnungszustandes zu betonen, der insbesondere im Kalten Krieg in den Hintergrund trat, sodass lediglich das mögliche Massensterben (durch den befürchteten *nuklearen Holocaust*) gesehen wurde, mit dem Risiko des nachfolgenden dystopischen Chaos.

34 Peter Eisenberg, *Das Fremdwort im Deutschen* (Berlin, Boston: De Gruyter, 2018), S. 75–77.

35 Thilo Alexander Rudnig, »Schoah« *Das wissenschaftliche Bibellexikon im Internet – WiBiLex*, Juli 2012, Zugriff am 12. Juli 2023, <http://www.bibelwissenschaft.de/stichwort/27256/>, S. 1.

36 Siehe zu *post-* als Präfix: Michael Kinne, *Die Präfixe post-, prä- und neo-, Beiträge zur Lehnwortbildung* (Tübingen: Narr Verlag, 2000), S. 17.

2.3. Sogenannte Endzeitsekten

Im Buch der Offenbarung steht geschrieben (Apk 20,7): »Und wenn die tausend Jahre vollendet sind, wird der Satan losgelassen werden aus seinem Gefängnis.« Die biblische Offenbarung kennt verschiedene Anspielungen auf *tausend Jahre* – tausend Jahre sind ein *Millennium* (bzw. ein *Jahrtausend*, abgeleitet vom lateinischen Begriff *mille*, tausend, sowie *annus*, Jahr). Während in den verfassten/traditionellen Kirchen »Endzeiterwartungen« zumeist keine Rolle mehr spielen, gibt es dennoch Bewegungen, welche die »apokalyptischen Sprach- und Vorstellungswelten der alt- und neutestamentlichen Texte reaktualisier[en]«; wozu gehört, dass Hinweise auf eine nahende Endzeit gesehen werden wollen: das Aufkommen einer Trübsal, eine »Schlacht von Harmagedon³⁷«, ein Endgericht mit der Wiederkehr Christi, woraufhin ein tausendjähriges Reich des Friedens folgen soll, sowie überdies die Schaffung eines neuen Himmels und einer neuen Erde.³⁸ Im Regelfall gehört es zum Merkmal entsprechender millennialistischer Gruppen, dass sie sich im Bewusstsein eines Arkanwissens wähnen, also meinen, geheime und doch zutreffende Informationen darüber erlangt zu haben, wie sich die Endzeit vollziehen werde. Zudem sehen sie die »jetzige Generation« als die wohl »letzte vor den bevorstehenden Katastrophen« an; wobei auch das endzeitliche Geschehen selbst mit Naturkatastrophen und Kriegsgeschehen beschrieben wird. Als »zentrale Endzeitzeichen« kennen christlich-geprägte Gruppen auch die Rückkehr der Juden nach Israel, also in das biblisch versprochene Land. In der entscheidenden Schlacht des Harmagedon greifen wiederum die »großen Machtblöcke« den Staat Israel an, sodass Christus als Friedensfürst während sich globale Katastrophen auf ihrem Höhepunkt befinden, eingreifen muss, um sein tausendjähriges Reich zu errichten.³⁹

37 Auch bei *Harmagedon*, oder in anderer Schreibweise *Armageddon*, handelt es sich um einen biblischen Begriff (griechisch Ἀρμαγεδών) aus dem Buch der Offenbarung. Das Harmagedon kennzeichnet in diesem Fall den Ort der endzeitlichen Schlacht im eschatologischen Geschehen (Apk 16,16); siehe dazu Christoph Rösel, »Harmagedon« *Das wissenschaftliche Bibellexikon im Internet – WiBiLex*, Juli 2006, Zugriff am 14. Juli 2023, <http://www.bibelwissenschaft.de/stichwort/16161>.

38 Reinhard Hempelmann, »Sehnsucht nach Gewissheit – neue christliche Religiosität« in *Panorama der neuen Religiosität, Sinnsuche und Heilsversprechen des 21. Jahrhunderts*, hgg. von Reinhard Hempelmann et al. (Gütersloh: Gütersloher Verlagshaus, 2005), S. 411–509, hier: S. 444–445.

39 Ebd. S. 447.

Als beispielhaft für eine entsprechende christliche Bewegung kann etwa die Neupostolische Kirche gesehen werden. Der Religionswissenschaftler Helmut Obst fragte (1996) im Titel eines Bandes zu dieser Gruppe, ob es sich dabei um eine »exklusive Endzeitkirche« handle. Der Endzeitglaube ist im neupostolischen Verständnis verankert, beispielsweise sahen die »zwölf englischen Apostel« (britische Funktionäre der Kirche) im Jahr 1836 die Anzeichen als gegeben, dass die Endzeit angebrochen habe.⁴⁰ Aufgrund der christlichen Prägung könnte die Neupostolische Kirche als eine Sekte verstanden werden. Der lateinische Begriff »secta« bedeutet »Richtschnur, Schulrichtung«. Somit kann eine Sekte jeweils in Anbindung an eine größere Religionsgemeinschaft gesehen werden, zu der eine Art von Sonderoffenbarung gelehrt wird.⁴¹ Zwischenzeitlich hat sich aber religionswissenschaftlich der Terminus *Neue Religiöse Bewegung* etabliert.⁴²

Bisweilen ist im Feuilleton zu lesen, dass es sich bei den gegenwärtigen Klimaaktivistinnen und -aktivisten ebenso um eine Endzeitsekte⁴³ handle⁴⁴. Auch wenn durch den Aktivismus »apokalyptische Endzeitängste« geschürt werden, wie etwa im Magazin *idea* festgestellt wurde⁴⁵, kann allein schon mit dem Verweis darauf, dass eine Sekte im Regelfall abtrünnig von einer größeren Religion Sonderoffenbarungen und -praktiken anbietet, vom Begriff abgewichen werden.

40 Helmut Obst, *Neupostolische Kirche, die exklusive Endzeitkirche?* Reihe Apologetische Themen, Band 8 (Neukirchen-Vluyn: Friedrich Bahn Verlag, 1996), S. 145.

41 Rüdiger Hauth, *Kleiner Sekten-Katechismus* (Wuppertal: R. Brockhaus, 2005), S. 7.

42 Siehe dazu: Thomas Gandow, »New Religious Movements in Germany« in *New Religious Movements in Europe*, hgg. von Helle Meldgard und Johannes Aagard (Aarhus: Aarhus University Press, 1997), S. 143–167, hier: S. 143.

43 So gefragt beispielsweise im Südkurier, siehe dazu: Benno Schirrmeister, »Sind Klimaaktivisten eine Endzeitsekte? Wo dieser Vorwurf an seine Grenze gerät« *Südkurier*, 1. April 2023, Zugriff am 12. Juli 2023, <https://www.suedkurier.de/ueberregional/kultur/sind-klimaaktivisten-eine-endzeitsekte;art10399,11519971>.

44 Impliziert wird damit auch eine Art von Fanatismus, womit wiederum andere Ängste geschürt und Bilder bedient werden, wie etwa von Massensuiziden religiöser Gruppen. Beispiele dafür sind vielfach vorhanden, zu denken ist dabei etwa an die christliche-geprägte *Peoples Temple*-Bewegung; etwa 900 Anhängerinnen und Anhänger töteten sich 1978 in Jonestown auf Geheiß ihres Pastors Jim Jones selbst. Siehe dazu: Jeff Guinn, *The Road to Jonestown: Jim Jones and Peoples Temple* ((New York: Simon & Schuster, 2017).

45 »Klimaaktivisten schüren apokalyptische Endzeitängste« *idea.de*, 23. Februar 2022, Zugriff am 12. Juli 2023, <https://www.idea.de/artikel/klimaaktivisten-schueren-apokalyptische-endzeitangste>.

Wobei aber die Ansicht, die vermutlich letzte Generation zu sein, zum apokalyptischen Denken gehört.⁴⁶

3. Ludologisch-narratologischer Zugang

Zu den ursprünglichen Diskussionen im Selbstfindungsprozess der Game Studies gehört(e) die Debatte »Ludologie vs. Narratologie«; also die Frage, ob Spiele ludologisch, entsprechend ihrer Spielmechanik, oder narratologisch, beispielsweise mit dem Methodenrepertoire der Literaturwissenschaften, betrachtet werden sollten.⁴⁷ Nachfolgend werden sowohl die Spielmechanik als auch die narratologische Ebene in den Blick genommen. Einleitend wurde festgestellt, dass für den Spieleentwickler Brian Fargo ursprünglich eine der Inspirationsquellen das *Advanced Dungeons & Dragons*-Pen and Paper-Regelsystem⁴⁸ war (Spielmechanik). Zunächst wurde für *Fallout* allerdings ein anderes Regelsystem angedacht, konkret das sogenannte *GURPS*-System, ein anderes Pen and Paper-Regelwerk, wozu es schließlich nicht kam, sodass die Macherinnen und Macher auf ein eigenes Regelsystem setzten. Das selbstentwickelte System (S.P.E.C.I.A.L.) bietet nicht nur fried- bis gewaltvolle Interaktionen mit der Spielwelt, sondern auch im höchsten Maße individualisierte Möglichkeiten der Erstellung eines eigenen Charakters.⁴⁹

46 Zu denken ist etwa an die bereits angesprochene Naherwartung, die *Parusie*, im frühen Christentum; siehe dazu: Ulrich Mell, »Parusie« *Das wissenschaftliche Bibellexikon im Internet – WiBiLex*, Oktober 2012, Zugriff am 12. Juli 2023, <http://www.bibelwissenschaft.de/stichwort/53863/>.

47 Benjamin Beil, *Game Studies, Eine Einführung* (Berlin: Lit, 2013), S. 26–27.

48 Sogenannte *Pen and Paper*-Rollenspiele zeichnen sich in der Regel dadurch aus, dass Spielerinnen und Spieler verschiedene Rollen übernehmen. Neben performativen Sprechakten (die Rollen werden *gespielt*, wenn auch zumeist die Handlungen lediglich verbalisiert werden), können sich, je nach Regelsystem (dabei stellen die Varianten von *Dungeons & Dragons* global betrachtet mit die prägendsten einschlägigen Regelsysteme dar), die Spielfiguren weiter entwickeln. Diese Entwicklungen werden zumeist mit Stift und Papier schriftlich festgehalten (daher der Name des Genres). Siehe für eine Vertiefung folgende aktuelle Veröffentlichung: Jan-Niklas Meier, *Erzählen im Pen-and-Paper-Rollenspiel* (Walter de Gruyter: Berlin, 2023).

49 Erwan Lafleurriel, *Fallout – A Tale of Mutation, Creation-Universe-Decryption* (Toulouse: Third Éditions, 2018), S. 30–34. // Zum gegenseitigen Bedingen von Spielmechanik und

Zu den narratologischen Aspekten sei Folgendes festzuhalten: Krisenerfahrungen gelten als »produktive Voraussetzungen« für (post-)apokalyptische Erzählungen in der phantastischen Literatur, da die Apokalypse den Neuanfang kennt und damit die Welt der Handlung vollends ändert⁵⁰. Die »Johannesoffenbarung⁵¹ [gilt] als Paradigma« einer solchen apokalyptischen Erzählung.⁵²

Der Theologe und Phantastikforscher Marco Frenschkowski weist auf vier »[e]plixite Bezüge der Phantastik auf Religion« hin. Als erste Kategorie sieht er, wenn Phantastik ein »Ausdruck von Religion« ist, dabei können sich darin religiöse Grundannahmen widerspiegeln, ohne aber gleich von der Religion überzeugen zu wollen. Eine weitere Möglichkeit ist »Phantastik [im] Widerspruch gegen Religion«. Als dritte Kategorie sieht Frenschkowski »Phantastik als verschleierte Religion«, wenn die religiösen Bezüge nur implizit auftreten. Schließlich gibt er an, dass oftmals in der Phantastik »Religionen auch schlicht erfunden« werden.⁵³ Nachfolgend wird untersucht, inwieweit diese Kategorien auf *Fallout* anwendbar sind.

Erzählung in *Fallout* siehe auch: Birgit Ziemer, »Rollenspiele, Computerspiele, Internet« in *Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch*, hg. von Hans Richard Brittnacher und Markus May, S. 258–263 (Stuttgart: J.B. Metzler, 2013), S. 261.

- 50 Dass die biblische Apokalypse auch als phantastische Literatur untersucht werden kann, beweist Judith Lee; siehe dazu: Judith Lee, »Sacred Horror. Faith and Fantasy in the Revelation to John« in *The Monstrous and the Unspeakable, The Bible as Fantastic Literature*, hg. von George Aichele and Tina Pippin (Sheffield: Sheffield Academic Press, 1997), S. 220–239.
- 51 Mit dem Umstand, dass apokalyptische Geschichten auch am Ende auf den Neuanfang verweisen können, verweist u.a. René Dietrich. Siehe dazu: René Dietrich, »Vom Ende der Geschichten – Amerika und seine Apokalypsen« in *Kulturwissenschaften exemplarisch: Gießener Forschungsbeiträge zu acht Kernkonzepten*, hg. von Janine Hauthal et al. (Trier: WVT, 2011), S. 23–43.
- 52 Hans-Richard Brittnacher, »Apokalypse/Weltuntergang« in *Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch*, hg. von Hans Richard Brittnacher und Markus May (Stuttgart: J.B. Metzler, 2013), S. 336–343, hier: S. 336–337.
- 53 Marco Frenschkowski, »Phantastik und Religion« in *Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch*, hg. von Hans Richard Brittnacher and Markus May (Stuttgart: J.B. Metzler, 2013), S. 553–561, hier: S. 558–559.

4. *Fallout* (1997) – Apokalyptische Betrachtungen

In diesem Abschnitt werden die Hintergründe der Apokalypse in *Fallout* rekapituliert. Darüber hinaus wird auch auf eine religiöse Vereinigung in der Spielwelt verwiesen. Abschließend werden die Beobachtungen auf Grundlage des religionswissenschaftlichen Zugangs zusammengetragen. Im Sinne einer Kulturhermeneutik (Kultur als Text) werden zur Zitation in diesem Abschnitt Inhalte aus dem *Fallout*-Wiki⁵⁴ herangezogen. Zu den Schwierigkeiten gehört es dabei, dass die Inhalte keiner konkreten Autorin oder einem Autor zugeordnet werden können, doch wurden die Inhalte durch die eigene Spielerfahrung geprüft. Durch die Heranziehung des Wikis soll nicht nur Leserinnen und Lesern ein barrierefreier Zugang zu den Informationen ermöglicht werden, sondern auch die Fankultur⁵⁵ eine Würdigung erfahren, welche diese umfangreichen Informationstexte unentgeltlich zur Verfügung stellt.

Zunächst ist anzumerken, dass das *Fallout*-Cover selbst eine Art eigene Genrezuweisung zum Setting vornimmt, der Untertitel lautet »A Post Nuclear Role Playing Game«. Der Hintergrund der Handlung ist der »Große Krieg«, wobei es sich um einen Atomkrieg handelt, welcher der Grund ist, warum die Erde zu einem Ödland wurde. Etliche Menschen verbrannten durch die Auswirkungen der Kernwaffen, wiederum andere starben »den Strahlentod«, einige wenige arrangierten sich mit der »lebensfeindlichen und todbringenden Welt«, die radioaktiv verseucht ist. Viele der überblendenden Menschen sind in sogenannte *Vaults*, also in Schutzeinrichtungen, untergebracht.⁵⁶ Der Große Krieg selbst ereignete sich innerhalb eines Tages – als »totaler Atomkrieg« – zwischen den irdischen Machtblöcken. Dabei ist nicht bekannt, wer tatsächlich für den Erstschlag verantwortlich war. Insgesamt dauerte der Krieg zwei Stunden und wird im Rahmen der Erzählwelt als Dritter Weltkrieg angesehen. Die kurze Dauer ist aufgrund des Ein-

54 Bereits 2013 wies der Historiker Peter Hoeres auf die Chancen und Grenzen zur Heranziehung eines Wikis in der Forschung hin; siehe dazu: Peter Hoeres, *Gärtner der Rhizome: Geschichte digital erzählen auf Wikipedia* (Berlin: Ripberger & Kremers, 2013).

55 Zum Thema »Fankulturen« in Bezug auf die Phantastik siehe: Ronald Hitzler und Annika Lechner, »Fandom« in *Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch*, hgg. von Hans Richard Brittnacher and Markus May (Stuttgart: J.B. Metzler, 2013), S. 263–267.

56 »Fallout« *Fallout Wiki*, o.J., Zugriff am 12. Juli 2023, <https://fallout.fandom.com/wiki/Fallout>.

satzes des gesamten Arsenal an Kernwaffen zurückzuführen. Vor dem Krieg kam es zu einer weltweiten Wirtschaftskrise, wodurch sich die Rohstoffe verknappten und so Öl und Uran zur Kriegsbeute und »gleichzeitig zur Waffe« wurden.⁵⁷ Zur Welt der Vorkriegszeit gehört es, dass sich der Verlauf der Geschichte ab einem bestimmten Punkt in »wesentlichen Unterschiede[n]« zur tatsächlichen Weltgeschichte entwickelte (also eine Alternativ-Weltgeschichte): Einerseits kam es nicht zur Entwicklung von Mikrochips, weshalb gänzlich andere Technologien nach dem Zweiten Weltkrieg entstanden. Andererseits wurden auch Farbfernsehen und digitale Kommunikationstechnologien nicht entwickelt, sondern Großrechneranlagen immer weiter ausgebaut und optimiert. Dennoch gelangen einige technische Innovationen, wie etwa in Form eines tragbaren Armbandcomputers oder auch im Bereich der Militärtechnik. Allerdings fanden in der Regel lediglich Verbesserungen bekannter Technologien statt und neue Erfindungen blieben aus. Gekennzeichnet wird dies im Wiki als »technische Stagnation«, weshalb auch die »gesamte kulturelle Entwicklung der Menschheit in den 1950er[-]Jahren stecken« blieb. Dies führte dazu, dass Protestbewegungen (beispielhaft benannt wird die sog. 68er-Bewegung) ausblieben. Es entstand zudem ein »übertriebener Glaube in die Allmacht der Technologie«; Konsum und Nationalismus sowie Egozentrismus waren weiterhin auf dem Vormarsch, während die Umwelt litt. Die Technologiegläubigkeit zeichnete sich, insbesondere nachdem Erdöl als Ressource verbraucht war, durch eine besondere Affinität zur Atomkraft aus. Die Ressourcenknappheit stellte mithin einen Wegbereiter zum bereits skizzierten Großen Krieg dar. Die Angst vor einem Atomkrieg stieg, weshalb die Vaults gebaut wurden. Überlebende dieses Krieges kennzeichnen diese Epoche dennoch als die »gute alte Zeit«.⁵⁸ In der Nachkriegswelt gibt es verschiedene Fraktionen, u.a. die »Kinder der Kathedrale« (*Children of the Cathedral*), welche glauben, dass »die nukleare Auslöschung (bezeichnet als Heilige Flamme)« die Menschheit gereinigt hat, da sie von »Neid, Korruption [und] Egoismus« gezeichnet war und damit die Chance auf einen »Neuanfang« erhielt. Die Kathedrale hat hierarchische Strukturen, die Gebäude sind in ihrer Architektur heutigen Kirchen ähnlich. Die Anhänger der Gemeinschaft verbreiten ihre Botschaft oftmals durch ihre gemeinnützige Arbeit,

57 »Großer Krieg« Fallout Wiki, o.J., Zugriff am 12. Juli 2023, https://fallout.fandom.com/de/wiki/Gro%C3%9Fer_Krieg.

58 Ebd.

da sie zum Beispiel Krankenhäuser betreiben.⁵⁹ Die Anhänger verehren Richard Moreau, der aufgrund eines Mordes einer Vault verwiesen wurde. Moreau, als »Meister« verehrt⁶⁰, kam mit »Weltuntergangskultisten, angeführt von Morpheus«, in Verbindung, die er für seine Ziele einspannte, nämlich die Bildung einer Armee von Mutanten.⁶¹ Morpheus »scheint dem Meister blind zu folgen« und ist der Anführer der Gemeinschaft. Im Wiki wird er skizziert als frommer Mensch, der wie ein »alter Landprediger« wirkte.⁶²

Die Betrachtung des Zeitabschnitts vor dem Großen Krieg erscheint als besonders augenfällig: Dargestellt wird eine Gesellschaft, die sich in ihrer Technikgläubigkeit verirrt, während ihre kulturelle Weiterentwicklung auf der Strecke bleibt. Bereits einleitend wurde deutlich, dass es auch im realen Geschichtsverlauf ab den 1950er-Jahren, durch das erklärte Atomzeitalter, zu Angst und Technikgläubigkeit gleichermaßen kam. Die Schrecken der Abwürfe der Atombomben über Hiroshima und Nagasaki hatten eine Technikbegeisterung nicht gebremst, erst Konflikte wie die Kuba-Krise sorgten für Besorgnis in der breiteren Bevölkerung. Während in der Geschichte, die sich tatsächlich ereignet hat, mit der Nutzung kommerzieller Atomenergie gesellschaftliche Proteste einhergingen, blieben diese Bewegungen in der Welt von *Fallout* vollkommen aus; vielmehr wurde in der Welt des Computerspiels die Begeisterung für die Atomkraft noch durch das Versiegen der Ölquellen gesteigert. Wie im Abschnitt 2.2 *Apokalyptik und Endzeit* festgestellt wurde, verweist der Neutestamentler Christfried Böttrich darauf, dass sich der Themenkomplex um atomare Waffen und der Zerstörung durch der Umwelt in den 1960er-Jahren im Sinne der Imaginarien christlicher Apokalyptik gedeutet wurde – allerdings reduziert auf die Schrecken, ebenfalls wurde der Trostgedanke eines Neuanfangs ausgelassen. In der Welt von *Fallout* ist es die »gute alte Zeit«, die Zeit vor der Apokalypse, die eine trostspendende Funktion hat. Es sind Gruppen wie die »Kinder der Kathedrale«,

59 »Kinder der Kathedrale« Fallout Wiki, o.J., Zugriff am 12. Juli 2023, https://fallout.fandom.com/de/wiki/Kinder_der_Kathedrale.

60 Siehe zu Dr. Richard Moreau auch ergänzend das englischsprachige Fallout-Wiki: »Master« Fallout Wiki (ENG), o.J., Zugriff am 22. September 2023, <https://fallout.fandom.com/wiki/Master>.

61 »Meister« Fallout Wiki, o.J., Zugriff am 12. Juli 2023, <https://fallout.fandom.com/de/wiki/Meister>.

62 »Morpheus« Fallout Wiki, o.J., Zugriff am 12. Juli 2023, <https://fallout.fandom.com/de/wiki/Morpheus>.

als Neue Religiöse Bewegungen, die in dieser nach-apokalyptischen Welt einen Gestaltungswillen aufbringen und ihren Platz einfordern. Auf diesem Weg findet tatsächlich die Konzentration auf einen Neubeginn statt und eine Verurteilung der amoralischen und verkommenen Menschheit der Vorkriegszeit. Hieraus entsteht ein Euphemismus vom *heiligen Feuer*, dem Atomschlag, das die Menschen gereinigt habe. Der Gedanke kann hier aufgebracht werden, ob es nicht generell den Imaginarien apokalyptischer Szenen innewohnt, dass durch moralische Verkommenheit (zu denken sei hier auch an wissenschaftlichen Größenwahn) die Tür zur Apokalypse aufgestoßen wird. Dieses Grundmotiv wohnt bereits biblischer Apokalyptik inne und findet sich auch in der Vorkriegsgeschichte des Computerspiels *Fallout* wieder.

5. Schlussbetrachtungen

Das biblische Buch der *Offenbarung des Johannes* beschreibt einen Weltenkampf, ein Endgericht – und ist damit eine Vorlage für das Traditum endzeitlicher und phantastischer Szenarien. Gleichzeitig ist die Darstellung dieser Apokalypse bzw. des Armageddon eine Schablone der Angst für nur allzu reale Szenarien: Während des Kalten Krieges wurde das Eintreten einer Apokalypse durch das Drücken des gefürchteten *roten Knopfes*, durch zunächst eine der beiden Parteien (Ost oder West), befürchtet. Dass Apokalypsen mitnichten das Ende bedeuten, ist aus dem Repertoire religiöser Motivik übernommen. Vielmehr handelt es sich bei endzeitlichen Szenarien, um Zustände der Neuordnung. Im Computerspiel *Fallout* (1997) bedienen sich die Autorinnen und Autoren sehr deutlich am Imaginarium religiöser Deutungsstrukturen von Apokalypsen, die in die Spielwelt übertragen wurden: Auf die Vorboten der Endzeit – Ressourcenknappheit, Kriege und soziale Unruhen – folgt das Zeitalter der Post-Apokalypse; ein Zustand der Neuordnung. Insbesondere zeigt sich dies an einer Neuen Religiösen Bewegung – genannt *Children of the Cathedral*. Die Anhängerinnen und Anhänger dieser Gruppe, die auf der verödeten Welt durchaus karitativ tätig ist, sind von der Heiligkeit der Atomwaffen überzeugt, welche die Erde in diesen neuen Zustand gebracht haben. Das Verbrennen des Angesichts der Erde sehen sie gar als heiliges Feuer an. Gleichzeitig ist die Gemeinschaft von der Boshaftigkeit der menschlichen Natur überzeugt, weshalb ein Neubeginn notwendig wurde, der nun durch ihre Gemeinschaft und

ihren spirituellen Führer erreicht werden soll. In *Fallout* werden mehr oder weniger explizit religiöse Motive verwendet. Es werden religiöse Interpretamente genutzt, um die Welt vor der Apokalypse zu beschreiben. Dabei hat allerdings diese Neuordnung keine tröstende Funktion, denn das Angesicht der Erde ist verbrannt, das Leben auf ihr ist ein Überlebenskampf. Es ist auffällig, dass gerade zu Zeiten des Kalten Krieges, als der nukleare Holocaust ein politisches Schlagwort war, lediglich die Schrecken einer apokalyptischen Endzeit gesehen wurden – es wurde kaum auf den nachfolgenden, auf den post-apokalyptischen Zustand geblickt. Genau dieser Blick auf den Zeitpunkt, was nach der Apokalypse geschieht, wird in *Fallout* gewagt – die Welt nach der brutalen Wucht der Einschläge durch Kernwaffen. Durch die Spielmechanik (ludologisch betrachtet), durch ein komplexes Rollenspielsystem, ist es möglich, sich als Spielerin oder Spieler selbst mit eigenen Entscheidungen in diese Welt zu begeben und sich auszuprobieren – womöglich unter der Fragestellung: Wie würde ich mich nach einer Apokalypse verhalten? Damit bietet das Spiel einen Erfahrungsraum für ethische Lernerfahrungen über sich selbst als spielende Person. Zudem wird deutlich, dass religiöse Termini so sehr tradiert sind, dass sie zum festen Bestandteil von Genre-Zuordnungen gehören; dadurch wurde ein Transfer von der Fachsprache in eine Alltagssprache bzw. eine Sondersprache (narratologisches Begriffsarsenal) vollzogen. In *Fallout* verzahnen sich die ludologischen und narratologischen Aspekte, denn durch die Spielmechanik wird diese Welt, die sich an religiösen Imaginarien bedient, selbst zu einer Chiffre über das Menschsein. Religion wurde im Rahmen dieser Studie als besonderer Ausdruck der menschlichen Kultur gesehen, als Zeichensystem und als Bedeutungsgewebe. Schließlich können die großen Fragen der Religionen, wie jene nach der Transzendenz, als grundlegende Fragen des Menschseins begriffen werden, nach der Rolle des Menschen, nach seiner Bestimmung – nicht zuletzt ist damit die essenzielle Fragestellung nach den *letzten Dingen* verbunden. Gerade in einer brutalen Welt, in der sich die Menschheit selbst durch ihren Hass in die Steinzeit zurückgeworfen hat (um eine Spielbeschreibung heranzuziehen, mit der diese Arbeit eingeleitet wurde), erfahren diese basalen Hoffnungen, Wünsche und Unsicherheiten des Lebens eine Aufwertung. Und es bleibt die Hoffnungsbotschaft, die der Apokalypik ebenso innewohnt und die während des Kalten Krieges in weiten Teilen vergessen wurde: In dieser sich neu ordnenden Welt, die *Fallout* darbietet, kann *ich*, als Spielerin oder Spieler, einen Unterschied machen

und die Hoffnung, dass eine bessere Welt möglich ist, dass sich aus den dystopischen Schrecken etwas entwickeln kann, zur Spielerfahrung machen – oder eben auch das genaue Gegenteil, die Wahl trifft der Mensch, der an Tastatur und Maus sitzt. Gerade deshalb wird die spielbare Post-Apokalypse, die Zeit nach der Endzeit, zum spiel- und erfahrbaren Erprobungsraum für das Menschsein.

Werkverzeichnis

Spiele

Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game (Interplay Productions/Interplay Productions, 1997).

Wasteland (Interplay Productions/Electronic Arts, 1988).

Filme

Mad Max (Australien, George Miller, 1979).

Literaturverzeichnis

»Fallout« Fallout Wiki, o.J. Zugriff am 12. Juli 2023, <https://fallout.fandom.com/de/wiki/Fallout>.

»Großer Krieg« Fallout Wiki, o.J. Zugriff am 12. Juli 2023, https://fallout.fandom.com/de/wiki/Gro%C3%9Fer_Krieg.

»Kinder der Kathedrale« Fallout Wiki, o.J. Zugriff am 12. Juli 2023, https://fallout.fandom.com/de/wiki/Kinder_der_Kathedrale.

»Klimaaktivisten schüren apokalyptische Endzeitängste« *idea.de*, 23. Februar 2022. Zugriff am 12. Juli 2023, <https://www.idea.de/artikel/klimaaktivisten-schueren-apokalyptische-endzeitangste>.

»Master« Fallout Wiki (ENG), o.J., Zugriff am 22. September 2023, <https://fallout.fandom.com/wiki/Master>.

»Meister« Fallout Wiki, o.J. Zugriff am 12. Juli 2023, <https://fallout.fandom.com/de/wiki/Meister>.

»Morpheus« Fallout Wiki, o.J. Zugriff am 12. Juli 2023, <https://fallout.fandom.com/de/wiki/Morpheus>.

»Sneak Preview: Wasteland« *Computer Gaming World*, no. 45 (March 1988): 26. Zugriff am 12. Juli 2023, https://www.cgwmuseum.org/galleries/issues/cgw_45.pdf.

Adamzik, Kirsten. *Fachsprachen, Die Konstruktion von Welten*. Tübingen: Narr Francke Attempto Verlag, 2018.

Ahren, Yizhak, Christoph Melchers, Werner Seifert, Werner Wagner. *Das Lehrstück ›Holocaust‹, Zur Wirkungspsychologie eines Medienereignisses*. Opladen: Westdeutscher Verlag, 1982.

- Beil, Benjamin, Jürgen Kühnel, Christian Neuhaus. *Studienhandbuch Filmanalyse, Ästhetik und Dramaturgie des Spielfilms*. 2. Auflage. Paderborn: Wilhelm Fink, 2016.
- Beil, Benjamin. *Game Studies, Eine Einführung*. Berlin: Lit, 2013.
- Berens, Kate, Geoff Howard. *The Rough Guide to Videogames*. London: Penguin Books, 2008.
- Böttrich, Christfried. »Apokalyptik (NT)« *Das wissenschaftliche Bibellexikon im Internet – WiBiLex*, April 2014, Zugriff am 12. Juli 2023, <http://www.bibelwissenschaft.de/stichwort/49908/>.
- Brittnacher, Hans-Richard. »Apokalypse/Weltuntergang« In *Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch*, hgg. von Hans Richard Brittnacher, Markus May, S. 336–343. Stuttgart: J.B. Metzler.
- Campbell, Heidi A., Price Gregory Grieve. »What Playing with Religion offers Digital Game Studies.« In *Playing with Religion in Digital Games*, hgg. von Heidi A. Campbell und Gregory Price Grieve, 1–21. Bloomington: Indiana University Press, 2014.
- Dietrich, René. »Vom Ende der Geschichten – Amerika und seine Apokalypsen« In *Kulturwissenschaften exemplarisch: Gießener Forschungsbeiträge zu acht Kernkonzepten*, hgg. von Janine Hauthal, Martin Zierold, Horst Carl, S. 23–43. Trier: WVT, 2011.
- Dzenis, Anna. »Mad Max (1979)« In *The Routledge Encyclopedia of Films*, hgg. von Sabine Haenni, Sarah Barrow, and John White, S. 326–342. New York: Routledge, 2015.
- Eisenberg, Peter. *Das Fremdwort im Deutschen*. Berlin, Boston: De Gruyter, 2018.
- Elsen, Hilke. *Nelogismen, Formen und Funktionen neuer Wörter in verschiedenen Varietäten des Deutschen*. 2. Auflage. Tübingen: Narr Francke Attempto Verlag, 2011.
- Fargo, Brian. »Foreword« In *Fallout. A Tale of Mutation*, hgg. von Erwan Lafleurriel, 9–11. Toulouse: Third Éditions, 2018.
- Filoramo, Giovanni. »Eschatologie« *Religion in Geschichte und Gegenwart*, 1999. Zugriff am 12. Juli 2023, http://dx.doi.org/10.1163/2405-8262_rgg4_COM_04625.
- Frenschkowski, Marco. »Phantastik und Religion« In *Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch*, hgg. von Hans Richard Brittnacher und Markus May, 553–561. Stuttgart: J.B. Metzler, 2013.
- Gandow, Thomas. »New Religious Movements in Germany« In *New Religious Movements in Europe*, hgg. von Helle Meldgard und Johannes Aagard, 143–167. Aarhus: Aarhus University Press, 1997.
- Gassert, Philipp. »Zur Nuklearangst seit 1945« Bundeszentrale für politische Bildung, Zugriff am 12. Juli 2023, <https://www.bpb.de/shop/zeitschriften/apuz/59696/popularitaet-der-apokalypse-zur-nuklearangst-seit-1945/>.
- Geertz, Clifford. *Dichte Beschreibung. Beiträge zum Verstehen kultureller Systeme*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1987.
- Goodrige, Michelle, Matthew J. Rohweder. *Librarian's Guide to Games and Gamers, From Collection Development to Advisory Services*. Santa Barbara: ABC-CLIO, 2002.

- Guinn, Jeff. *The Road to Jonestown: Jim Jones and Peoples Temple*. New York: Simon & Schuster, 2017.
- Hauth, Rüdiger. *Kleiner Sekten-Katechismus*. Wuppertal: R. Brockhaus, 2005.
- Hellholm, David. »Apokalypse« *Religion in Geschichte und Gegenwart*, 1998. Zugriff am 12. Juli 2023, http://dx.doi.org/10.1163/2405-8262_rgg4_COM_00862.
- Hellholm, David. »Apokalyptik« *Religion in Geschichte und Gegenwart*, 1998. Zugriff am 12. Juli 2023, http://dx.doi.org/10.1163/2405-8262_rgg4_COM_00870.
- Hempelmann, Reinhard. »Sehnsucht nach Gewissheit – neue christliche Religiosität.« In *Panorama der neuen Religiosität, Sinnsuche und Heilsversprechen des 21. Jahrhunderts*, hgg. von Reinhard Hempelmann, Ulrich Dehn, Andreas Fincke, Michael Nüchtern, Matthias Pöhlmann, Hans-Jürgen Ruppert, Michael Utsch, S. 411–509. Gütersloh: Gütersloher Verlagshaus, 2005.
- Hitzler, Ronald, Annika Leichner. »Fandom« In *Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch*, hgg. von Hans Richard Brittnacher und Markus May, S. 263–267. Stuttgart: J.B. Metzler, 2013.
- Hoeres, Peter. *Gärtner der Rhizome: Geschichte digital erzählen auf Wikipedia*. Berlin: Rippberger & Kremers, 2013.
- Jahn, Egbert. »Zur Phänomenologie der Massenvernichtung: Kolyma, Auschwitz, Hiroshima und der potentielle Nukleare Holocaust« *Leviathan* 18, no. 1 (1990): 7–38. <http://www.jstor.org/stable/23983581>.
- Jöckel, Sven. *Spielend erfolgreich, Der Erfolg digitaler Spiele im Spannungsfeld ökonomischer, technologischer und nutzungsbezogener Aspekte*. Wiesbaden: VS Verlag, 2009.
- Kinne, Michael. *Die Präfixe post-, prä- und neo-, Beiträge zur Lehnwortbildung*. Tübingen: Narr Verlag, 2000.
- Kyle, Richard. *Apocalyptic Fever, End-Time Prophecies in Modern America*. Eugene: Cascade Books, 2012.
- Lafleurriel, Erwan. *Fallout – A Tale of Mutation, Creation-Universe-Decryption*. Toulouse: Third Éditions, 2018.
- Lee, Judith. »Sacred Horror. Faith and Fantasy in the Revelation to John« In *The Monstrous and the Unspeakable, The Bible as Fantastic Literature*, hgg. von George Aichele und Tina Pippin, S. 220–239. Sheffield: Sheffield Academic Press, 1997.
- Meier, Jan-Niklas. *Erzählen im Pen-and-Paper-Rollenspiel*. Walter de Gruyter: Berlin, 2023.
- Mell, Ulrich. »Parusie« *Das wissenschaftliche Bibellexikon im Internet – WiBiLex*, Oktober 2012. Zugriff am 12. Juli 2023, <http://www.bibelwissenschaft.de/stichwort/53863/>.
- Obst, Helmut. *Neuapostolische Kirche, die exklusive Endzeitkirche?* Reihe Apologetische Themen, Band 8. Neukirchen-Vluyn: Friedrich Bahn Verlag, 1996.
- Ostritsch, Sebastian. »Ethik« In *Philosophie des Computerspiels, Theorie – Praxis – Ästhetik*, hgg. von Daniel M. Feige, Sebastian Ostritsch, Markus Rautzenberg, S. 77–96. Stuttgart: J.B. Metzler, 2018.

- Piasecki, Stefan. »Das Kreuz mit dem Game, Warum die Religion im Videospiel stärkere Betrachtung verdient.« *Communicatio Socialis* 47, no. 3 (2014): S. 283–301.
- Rösel, Christoph. »Harmagedon« *Das wissenschaftliche Bibellexikon im Internet – WiBiLex*, Juli 2006. Zugriff am 12. Juli 2023, <http://www.bibelwissenschaft.de/stichwort/16161>.
- Rowland, Christopher. »Parusie« *Religion in Geschichte und Gegenwart*, 2003. Zugriff am 12. Juli 2023, http://dx.doi.org/10.1163/2405-8262_rgg4_COM_024282.
- Rudnig, Thilo Alexander. »Schoah« *Das wissenschaftliche Bibellexikon im Internet – WiBiLex*, Juli 2012. Zugriff am 12. Juli 2023, <http://www.bibelwissenschaft.de/stichwort/27256/>.
- Schirrmeyer, Benno. »Sind Klimaaktivisten eine Endzeitsekte? Wo dieser Vorwurf an seine Grenze gerät« *Südkurier*, 1. April 2023. Zugriff am 12. Juli 2023, <https://www.suedkurier.de/ueberregional/kultur/sind-klimaaktivisten-eine-endzeitsekte;art10399,1151971>.
- Schoepflin, Karin. »Bibel« *Das wissenschaftliche Bibellexikon im Internet – WiBiLex*, April 2006. Zugriff am 12. Juli 2023, <http://www.bibelwissenschaft.de/stichwort/10794/>.
- Smith, Jonathan Z. *Relating Religion, Essays in the Study of Religion*. 2. Auflage. Chicago: University of Chicago Press, 2004.
- Strobel, August. »Apokalypse des Johannes« In *Theologische Realenzyklopädie Online*. Berlin, New York, 2010, S. 174–189.
- Ziemer, Birgit. »Rollenspiele, Computerspiele, Internet« In *Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch*, hgg. von Hans Richard Brittnacher und Markus May, 258–263. Stuttgart: J.B. Metzler, 2013.
- Die verwendete Bibelübersetzung ist: *Lutherbibel 2017*.
- Abkürzung des biblischen Buches der Offenbarung: Apk (= Apokalypse).
- Angabe zum Spiel: *Fallout* (Interplay Entertainment, 1997).

Kurzbiografie

Manuel Stübecke, M.A., M.Th.St., Theologe und Kulturwissenschaftler, schließt derzeit bei Prof. Dr. Marco Frenschkowski (Evangelische Theologie/Universität Leipzig) sein Promotionsvorhaben zu den historischen kirchlichen Auseinandersetzungen mit dem Vampirglauben ab. Im Rahmen der Theologie hat er u.a. zu den sogenannten »Jugendreligionen« in den 1970er- und 1980er-Jahren geforscht. Manuel Stübecke befasst sich immer wieder mit interdisziplinären Zugängen, um die Religionswissenschaft mit anderen Disziplinen in Dialog zu bringen. Hauptberuflich befindet er sich im kirchlichen Dienst – er ist evangelisch-lutherischer Pfarrer im niedersächsischen Bückeberg.

Black Box Bunker. Bunkerarchäologie in *Fallout 3*

DOMINIC BRAKELMANN

1. Präludium

Im Mai 2023 veröffentlichte Timothy Cain, seines Zeichens Designer, Programmierer und Produzent der beiden ersten Computerspiele des *Fallout*-Franchises, ein Video, in welchem dieser den »wahren Zweck der Vaults in *Fallout*«¹ darlegt. Diese insgesamt 1000 als Vaults bezeichneten unterirdischen Bunkeranlagen, die nur vordergründig den Zweck als Schutzräume während eines Atomkrieges einnehmen und primär zur Durchführung von ethisch fragwürdigen Experimenten an menschlichen Probanden ohne deren Kenntnis dienen, sind ein zentrales und wiederkehrendes Element der Spielereihe. Im zuvor erwähnten Video wird der Bedeutung und Funktion dieser subterranean Installationen eine weitere Ebene hinzugefügt, welche diese Experimente jenseits eines sadistischen Erkenntnisinteresses plausibilisiert. So sollten die, in den einzelnen Vaults ganz unterschiedlichen, Experimente dem Zweck dienen, umfassende Ergebnisse für eine Umsiedlung der überlebenden Bevölkerung in ein multigenerationales Raumschiff zu produzieren. Diese ursprüngliche Idee, so Cain, sei in Zusammenarbeit mit Lead Designer Christopher Taylor während der Entwicklung des ersten Spiels der Reihe entstanden.

Die Existenz eines solchen Videos kann als Indikator dafür dienen, welche Faszination die Vaults der *Fallout*-Reihe bis heute ausüben. Die Ergründung dieses Interesses, sowie die Funktionsweisen der Vaults im Kontext des Computerspiels und Computerspielens sind Gegenstand dieses zweigeteilten Textes. Diesbezüglich soll im Folgenden der doppelte ontologische Status der Vaults als

¹ Vgl. Timothy Cain, »The True Purpose of Vaults in *Fallout*«, Accessed July 18, 2023. <https://www.youtube.com/watch?v=oWd4RBdeoaM>.

Schutzmilieus einer zynischen Epistemologie auf der diegetischen² Ebene einerseits und als epistemische Objekte auf der ludischen Ebene andererseits hergeleitet werden. Darauf folgt eine genauere Betrachtung von Vault 112 im Serienableger *Fallout 3*, um die zuvor herausgearbeiteten Bedeutungen der Vaults exemplarisch nachzuvollziehen.

2. Sehnsucht



Abb. 1: Spielanfang bis Vault 112 (eigener Screenshot).³

Andrew Reinhard hat das Konzept der *desire lines* für das Computerspiel fruchtbar gemacht und am Beispiel von *Fallout 4* reflektiert. Diese »Sehnsuchtlinien« treten in der geophysikalischen Realität als Spuren hervor, die vielgewandelte Pfade sichtbar werden lassen. Auch für digitale Spiele ist die Existenz dieser priorisierten Wege anzunehmen, wenngleich diese auch nicht zwangsläufig als Einschreibungen in der simulierten Geographie repräsentiert werden. »Desire lines do exist in open worlds,

2 Das in diesem Text verwendete narratologische Vokabular folgt der von Gerard Genette vorgeschlagenen Terminologie. Vgl. Gerard Genette, *Die Erzählung* (München: Fink, 2007).

3 Alle Abbildungen entstammen: *Fallout 3* (Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks, 2008).

but they are strictly in the player's mind as it considers the map.«⁴ Für Rollenspiele in so genannten offenen Welten, wie die Spiele der *Fallout*-Hauptreihe, sind *desire lines* in mehrfacher Hinsicht relevant. Sie sind es nicht nur, die zu den Vaults führen, sondern auch in diese hinein und nicht zuletzt auch aus ihnen hinaus. So beginnen die meisten Spiele der Reihe in einem Vault, der früher oder später, das Weiterspielen vorausgesetzt, verlassen wird, also folglich auch immer mit der ›offenen‹ Spielwelt über eine deutlich identifizierbare Grenze⁵ in Form einer übermenschengroßen Sicherheitstür in Form eines Zahnrads verbunden ist. In dieser Spielwelt wiederum sind einige wenige weitere Vaults verborgen, die nun im Kontext von spielimmanenten Missionen oder Quests oder durch freies Erkunden aufgefunden und in der Regel betreten werden können. Damit es zu diesen Handlungen im Spielakt überhaupt erst kommt, bedarf es einer Motivation, die diese Bewegung in Gang setzt. Diese kann als Involvierung begriffen werden. Britta Neitzel stellte den im Medium vieldiskutierten Konzepten von Immersion und Interaktivität unterschiedliche Typen der Involvierung zur Seite.⁶ Wenngleich die typologische Trennschärfe dieser unterschiedlichen Involvierungsarten des Computerspiels kritisiert werden kann, soll sie hier als heuristisches Mittel dienen, die Involvierungspotenziale jener Vaults zu erschließen, die als Affordanzen in die Spiele der *Fallout*-Reihe eingeschrieben sind. So findet sich im diegetischen Potenzial der Vaults, welches für diesen Text ausschlaggebend ist, eine narrative Involvierung, der weitere Involvierungstechniken folgen, vornehmlich emotionale, räumliche und sensomotorische. Diese Involvierung kann als Katalysator für den folgenden quasi-archäologischen Akt der Bun-

4 Andrew Reinhard, »Desire Lines in Video Games«, *Archaeogaming*, accessed 18. July 2023, <https://archaeogaming.com/2017/09/05/desire-lines-in-video-games/>. Dabei handelt es sich um ein Phänomen, das in der Folge der Erstellung kognitiver Karten verstanden werden kann. Diese Karten stellen eine Orientierung dar, die abseits der von vielen Spielen zur Verfügung gestellten Übersichtskarte stattfindet. Konkret geht es um eine mentale Repräsentation des Raumes, die mithilfe topografischer Konstellationen wie Knotenpunkten und Landmarken oder anderweitigen Orientierungspunkten ermöglicht und realisiert wird. Vgl. Kevin Lynch, *Das Bild der Stadt* (Gütersloh, Berlin: Bauverlag, 2013). Diesen Hinweis verdanke ich Arno Görgen.

5 Vgl. Jurij Michailowitsch Lotman, *Die Innenwelt des Denkens. Eine semiotische Theorie der Kultur* (Berlin: Suhrkamp, 2010).

6 Vgl. Britta Neitzel, »Involvierungsstrategien des Computerspiels«, in *Theorien des Computerspiels zur Einführung*, ed by Gamescoop (Hamburg: Junius, 2012), S. 85.

kererschließung gelten. Wie Trevor Owens bereits 2010 anmerkte: »Like everything this only works because players care«. ⁷



Abb. 2: Bunkertür von Vault 112 (eigener Screenshot).

Das übergeordnete Konzept des Archaeogamings ist ebenfalls von Andrew Reinhard geprägt worden. Unter diesem Überbegriff firmieren zahlreiche Unterkategorien des Umgangs von und mit Computerspielen. Konkrete Ausgrabungen von Datenträgern und computerspielbezogener Paraphernalien⁸, die Untersuchung der Darstellung von Archäologie im digitalen Spiel und auch archäologische Praktiken im Computerspiel und als Technik des Spielens zählen hierzu. Die Auseinandersetzung mit den Vaults der Spielereihe im Akt des Spielens selbst kann als eine Variante des letztgenannten Archaeogamings verstanden werden.

Es gibt jedoch noch eine zweite Linie, die zu ihnen führt, jenseits der durch die Spielwelt von *Fallout* verlaufenden Pfade. So ist der Begriff Bunkerarchäologie durch den französischen Dromologen Paul Virilio bereits in den 70er Jahren des 20. Jahrhunderts geprägt worden. Der Bunker als Gegenstand erkenntnistheore-

7 Trevor Owens, »The Presence of the Past in Fallout 3«, *playthepast*, December 13, 2010, accessed July 18, 2023, <https://www.playthepast.org/?p=459>.

8 Wie die im Jahr 2014 öffentlichkeitswirksam durchgeführte massenhafte Bergung von Spielemodulen für das Atari 2600, die 1983 auf einer Mülldeponie in Alamogordo, New Mexico vergraben wurden.

tischen Interesses tritt im Werk von Paul Virilio in Gestalt einer frühen Monographie mit dem Titel *BUNKER Archéologie. étude sur l'espace militaire européen de la Seconde Guerre mondiale* auf. Virilio untersucht in diesem Band jene Bunkeranlagen, welche die Nationalsozialisten in den Vierzigerjahren des 20. Jahrhunderts als Teil des Atlantikwalls unter anderem an der französischen Westküste installiert haben und deren Körper bis zum heutigen Tag das Aussehen der europäischen Atlantikküste prägen. Autofiktional⁹ inszeniert Virilio die Attraktion der Bunker als eine Folge zufälliger archäologischer Entdeckungen in jungem Alter:

When calling to mind the reasons that made the bunkers so appealing to me almost twenty years ago, I see it clearly now as a case of intuition and also as a convergence between the reality of the structure and the fact of its implantation alongside the ocean: a convergence between my awareness of spatial phenomena—the strong pull of the shores—and their being the locus of the works of the ›Atlantic Wall‹ (Atlantikwall) facing the open sea, facing out into the void. It all started – it was a discovery in the archeological sense of the term.¹⁰

Virilio, seinen eigenen *desire lines* folgend, präfiguriert in seiner Inszenierung der Auseinandersetzung mit den Bunkern des Atlantikwalls als quasiarchäologische Entdeckung eine ästhetische und erkenntnisorientierte Technik, die heute in der Virtualität des Computerspiels eine Entsprechung findet. Wenn im Folgenden auch die Erschließung der Vaults als eine Praxis der Bunkerarchäologie gelten soll, ist es notwendig, auf vornehmlich zwei bedeutsame Unterschiede zur Bunkerarchäologie Virilios hinzuweisen. Erstens scheint Virilios Interesse vornehmlich räumlicher Natur zu sein, seine Methode hingegen entspricht einem Amalgam aus drei ganz unterschiedlichen Bestandteilen, die zugleich die inhaltliche Struktur der Monographie offenbaren: Den größten Teil von *Bunker Archéologie* nimmt eine Reihe monochromatischer Abbildungen ein.¹¹ Die photographische Doku-

9 Da es sich bei dem folgenden Zitat um eine retrospektive Glättung von autobiographischen Erlebnissen Virilios handelt, welche die Entdeckung von Bunkeranlagen in jungen Jahren als Initiationspunkt einer Teleologie konstruiert, die auf das ausgerichtet ist, was schließlich *Bunker Archéologie* werden sollte, wurde an dieser Stelle der Begriff ›autofiktional‹ gewählt.

10 Paul Virilio, *Bunker Archeology* (New York City: Princeton Architectural Press, 2009), 10.

11 Virilio, *Bunker Archeology*, 75–180.

mentation der Bunkeranlagen des französischen Atlantikwalls ist zudem durch ebenfalls schwarzweiße Grafiken ergänzt, welche diese Bauten, die Virilio in beinahe aktphotographischer Qualität in größtmöglichem Detail und aus zahlreichen Perspektiven festgehalten hat, typologisieren.¹²

Diesen Abbildungen stehen Dokumente gegenüber, welche die Geschichte der Bunkeranlagen und ihrer Formen schreiben: Kriegsdirektiven der Nationalsozialisten¹³, chronologische Abbildungen kartographischer Erfassungsversuche der Küstenlinie während der Ontogenese des Atlantikwalls¹⁴ und eine vermutlich von Virilio selbst erarbeitete Chronologie der Geschehnisse in den Jahren 1925 bis 1944 mit besonderem Fokus auf die Bewegungslinien der deutschen Armee während des Zweiten Weltkriegs¹⁵ dienen diesem Zweck. Die Vaults hingegen unterscheiden sich einerseits aufgrund ihrer Ontologie als computerspielimmanente Simulacren tunnelartiger Raumgebilde von den materialisierten Monumenten vergangener Kriege in der geophysikalischen Realität¹⁶, da ihre Form in der analogen Welt keine kongruente Entsprechung findet. Abseits dieser medienspezifischen Differenz sind die Vaults jedoch auch durch ihre zeichenhafte, diegetische oder auch metaphorische Natur von den Installationen des Zweiten Weltkriegs und auch anderer Nichtbefestigungsanlagen verschieden. Bei den serientypischen Vaults handelt es sich um Inneninstallationen, die vordergründig als miniaturisierte Gesellschaftsumgebungen fungieren. Zwar kann von keiner vollständigen hermetischen Abriegelung gegenüber der Außenwelt ausgegangen werden, da innerhalb der Fiktion der Spielwelt auch die Vaults auf einen gewissen Input und Output hin konzipiert sind, jedoch sind sie der Oberfläche und den meisten Austauschprozessen entrückt. So wird das Ideal isolierter Mikrokosmen durch den zumindest bei Konstruktion eingeplanten Informationsaustausch zwischen den Vaults und de facto den Austausch von Figureninventar und das Erforschen dieser während der Spielhandlung unterlaufen. Ihre grundlegende Form liegt dabei in der Schutzfunktion vor atomaren Angriffen im Fall des Atomkriegs begründet, der das retrofuturistische und postapokalyptische Sujet der Spielereihe bedingt.

12 Virilio, *Bunker Archeology*, 49–54.

13 Virilio, *Bunker Archeology*, 180–195.

14 Virilio, *Bunker Archeology*, 62–65.

15 Virilio, *Bunker Archeology*, 67–73.

16 Paul Virilio, *Rasender Stillstand* (Frankfurt a.M.: Fischer, 1997), 151–152.

Folgerichtig unterscheidet sich der Status von Bunkeranlagen im Zeitalter dezentraler atomarer Bedrohung in wesentlichen Punkten von der historischen Realität kohärenter Grenzverteidigung. Die Realität nuklearer Waffen, die jeden Punkt der Erde in immer kürzerer Zeit zu erreichen imstande sind, wirft den Bunker nicht nur in fiktionalen Welten als Schutzraum auf seine eigenen Grenzen zurück und neutralisiert gleichzeitig seine Funktion als oberirdische Angriffs- und Verteidigungsarchitektur mit frontaler Ausrichtung. Folglich kann Bunkerarchäologie im Kontext von *Fallout* nicht bedeuten, die äußere Gestalt der Bunker ästhetisch zu erfassen, zu übersetzen und somit erfahrbar und klassifizierbar zu machen oder den Kriegsverlauf anhand ihrer Anordnungen mit ihnen in Beziehung zu setzen. So wie Bunkeranlagen im Falle eines Atomkrieges keine erkennbaren Ausformungen an der Erdoberfläche aufweisen, weist ihre Genese keine Zeitlichkeit im Kriegsfall auf, da der Atomkrieg selbst als zeitloses, einzigartiges und kataklysmisches Simultanereignis von kurzer Dauer jede Chronologie nivelliert.¹⁷ Somit stellen die Vaults ›innere Orte der Simultanität‹ dar. Auch weil sie erst dann zu dem werden, was im Kontext des Spielens eines Spieles der Reihe als retrospektive Archäologie erfahrbar wird, wenn sich ihre Ontologie durch den Krieg selbst erfüllt. Das Movens, Vaults als mögliche Ziele bunkerarchäologischer Expeditionen in Betracht zu ziehen, entspringt daher einem anderen Erkenntnisinteresse. Nämlich einem, das Bezug nimmt auf die Ausdifferenzierung der Experimentalanordnungen, die zu Anfang dieses Textes unter das zentrale Motiv der Arche gestellt wurden. Dabei sind nicht nur die Details der jeweiligen Experimente alleinige Katalysatoren des motivierenden Mysteriums der Vaults, sondern auch der Ablauf dieser in einer postapokalyptischen und historischen Tiefendimension, die eben jene des Kriegsverlaufs konventioneller Kriege ersetzt. Wie genau Bedeutung und Erkenntnis im Rahmen eines solchen Erspiels bedeutungsgeladener Orte vermittelt und gewonnen werden kann, sollen die folgenden epistemologischen Überlegungen zeigen.

17 Weiterführende Hinweise auf die qualitative Dimension des Atomkrieges verdanke ich Arno Görgen.

3. Erwartung

Vaults sind als Elemente des diegetischen Universums von *Fallout* in dem Moment gesetzt, indem das Verlassen eines solchen als prototypischer Spieleinstieg in die Reihe kommt. Selbst wenn *Fallout 3* isoliert betrachtet und ohne Vorkenntnisse über das darüber liegende diegetische Universum gespielt wird, sind die Vaults in den Erwartungshorizont der Spielwelt eingeschrieben, deren Leerstellen sie gleichsam darstellen. Der Begriff der Leerstelle wurde im literaturwissenschaftlichen Kontext insbesondere durch Wolfgang Iser geprägt. Iser schreibt: »Leerstellen sind als ausgesparte Anschließbarkeit der Textsegmente zugleich die Bedingungen ihrer Beziehbarkeit. Als solche indes dürfen sie keinen bestimmten Inhalt haben; denn sie vermögen die geforderte Verbindbarkeit der Textsegmente nur anzuzeigen, nicht aber selbst vorzunehmen.«¹⁸

Vaults als Leerstellen sind an dieser Stelle in Anlehnung an das vorangegangene Zitat in zweifacher Weise verstanden. Erstens stellen sie noch unbekannte Orte in der Spielwelt dar, die im Akt des Spielens erschlossen werden können. Zweitens bleiben sie selbst nach dieser Erschließung von Leerstellen bevölkert, was in der Folge weitere Einschreibungen auch außerhalb des eigentlichen Spiels ermöglicht. Bunkerarchäologie in jeder Form kann nur retrospektiv und mit Leerstellen erfolgen. Das Ausgraben oder Öffnen der Bunkeranlagen negiert zugleich den ontologischen Status der Einrichtung als undurchdringliches Schutzmilieu. Da sich die teleologische Motivation hinter der Bunkerarchäologie aber im Regelfall auf diese vergangene Ontologie richtet, ist es notwendig, Spuren und Fragmente zu protokollieren und interpretieren, die auf einen vergangenen Zustand der Entität verweisen, welche sich über große Zeitabstände in ihrer Existenz erstreckt. Dass dieses Übrige in jedem Fall nur äußerst lückenhaft sein kann, erklärt außerdem den Stil der schriftlichen Aufarbeitung. So wie Virilios Expeditionen entlang des Atlantikwalls eine Publikation in schriftlicher Form nach sich zogen, so geschieht dies auch hier, wie Trevor Owens bemerkt: »Even more fascinating than the fact that people want to do this is the fact that there are people that want to document this. This post would not have been possible without the Vault, the amazingly

18 Wolfgang Iser, *Der Akt des Lesens. Theorie ästhetischer Wirkung* (München: Fink, 1994), 302.

comprehensive fan wiki which has just about every spot, item, character, and event in the game documented.«¹⁹

Da allerdings die unvoreingenommene Reihung fragmentarischer Eindrücke und Informationen, die in keinen Sinnzusammenhang zueinander treten, als außerordentlich unbefriedigend und unzureichend begriffen werden kann, bedarf es auch bestimmter Techniken, um mit den unvermeidlichen Leerstellen umzugehen. Eine fruchtbare Ergänzung des Leerstellenkonzeptes von Iser stammt von Hans Robert Jauß. Dieser führt den Begriff des Erwartungshorizonts in den Diskurs ein und nutzt diesen, um die Ursprünge oder Grundlagen potenzieller Rezeptionsoperationen innerhalb fragmentarischen (Text-)Materials zu klären. Jauß schreibt zum Erwartungshorizont:

Bestimmt man den vorgängigen Erwartungshorizont eines Textes mit W.D. Stempel als paradigmatische Isotopie, die sich in dem Maße, wie die Aussage anwächst, in einen immanenten, syntagmatischen Erwartungshorizont umsetzt, so wird der Rezeptionsprozeß in der Expansion eines semiologischen Systems beschreibbar, die sich zwischen Systemfaltung und Systemkorrektur vollzieht. Ein entsprechender Prozeß fortgesetzter Horizontstiftung und Horizontveränderung bestimmt auch das Verhältnis vom einzelnen Text zur gattungsbildenden Textreihe. Der neue Text evoziert für den Leser (Hörer) den aus früheren Texten vertrauten Horizont von Erwartungen und Spielregeln (Herv., D.B.), die alsdann variiert, korrigiert, abgeändert oder auch nur reproduziert werden. Variation und Korrektur bestimmen den Spielraum (Herv., D.B.), Abänderung und Reproduktion die Grenzen einer Gattungsstruktur. Die interpretierende Rezeption eines Textes setzt den Erfahrungskontext der ästhetischen Wahrnehmung immer schon voraus.²⁰

Das interdependente Wechselspiel zwischen Leerstellen und einem transformativen Erwartungshorizont kann auch als textuelle Hermeneutik im Sinne der

19 Owens, »The Presence of the Past in Fallout 3«, und vgl. »Vault«, Fallout Wiki, accessed July 18, 2023, <https://fallout.fandom.com/wiki/Vault>.

20 Hans Robert Jauß, »Literaturgeschichte als Provokation der Literaturwissenschaft«, in *Rezeptionsästhetik*, ed. Rainer Warning (München: Fink, 1994), 131. Jauß nimmt Bezug auf Wolf-Dieter Stempel, *Beiträge zur Textlinguistik* (München: Fink, 1971).

hermeneutischen Methode nach Hans-Georg Gadamer begriffen werden.²¹ Die bis zu dieser Stelle beschriebenen interaktiven Operationen vollziehen sich in einem bestimmten Schutzmilieu doppelter Natur, ohne welches die in dieser Arbeit vorgeschlagene Methode nicht denkbar wäre. Wie zu Anfang dieses Textes bereits erwähnt, können zwei Kardinalfunktionen der Vaults als Schutzzräume für ethisch ambivalente Forschung am menschlichen Material, deren eigentlicher Schutz höchstens Nebenwirkung einer anders gelagerten Teleologie ist, auf der diegetischen Ebene und gleichzeitig als von der offenen Welt abgegrenzter Raum der Wissensakkumulation über das Spiel und seine Welt auf der ludischen Ebene identifiziert werden. Dieses Milieu kann unter dem wissenschaftssoziologischen Begriff der Black Box verstanden werden. Worum es sich bei diesem Verständnis einer Black Box konkret handelt, zeigt Bruno Latour, indem er wesentliche Merkmale des Blackboxing-Prozesses formuliert: »[S]cientific and technical work is made invisible by its own success. [...] One need focus only [sic] on its inputs and outputs and not on its internal complexity. [...] The more science and technology succeed, the more opaque and obscure they become.«²²

Die bestimmenden Charakteristika dieser Art Black Box sind folglich:

Erstens die genuine Undurchsichtigkeit der Black Box, zweitens die Möglichkeit von Eingängen und Ausgängen der Black Box, welche Rückschlüsse über ihr Inneres ermöglichen und drittens die historische Zunahme von Black Boxen und der damit einhergehenden Intransparenz, die parallel mit der Entwicklung von technischen Objekten und Methoden stattfindet.

Sowohl Virilios Bunkerstrukturen des Atlantikwalls als auch die Vaults der *Fallout*-Serie erfüllen diese Kriterien: Hierbei ist unerheblich, ob ihre Schutzmembran aus Stahl oder Beton, über- oder unterirdisch gelegen ist. Zudem vollziehen beide Arten von Bunkeranlagen eine Vielzahl von Input- und Output-Vorgängen: Im einfachsten Fall durch Transport und Transgression menschlichen Materials oder auch Informationsvermittlung über verschiedene Techniken wie Sprache,

21 Vgl. Hans-Georg Gadamer, *Hermeneutik I. Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik* (Tübingen: UTB, 1990).

22 Bruno Latour, *Pandora's Hope. Essays on the Reality of Science Studies* (Cambridge/London: Harvard University Press 1999), 304.

Funk, Intranet oder Internetverbindung. Auch das Eindringen der Spielfigur kann in dieses System aus Input- und Outputvorgängen integriert werden.

Über diese Feststellung hinaus erscheint jedoch als bemerkenswert, dass sowohl Virilios Bunkeranlagen als auch die Vaults der *Fallout*-Serie ontologisch doppelt kodiert sind. Die Bunkerkonstruktionen fungieren zum Zeitpunkt ihrer teleologischen Integrität als Black Boxen, werden im zeitlich nachträglichen Moment ihrer Öffnung und Untersuchung allerdings zu archäologischen Artefakten und Räumen, die Aufschluss über die vergangenen Funktionsweisen als Black Box ermöglichen, ohne allein auf die Betrachtung von In- und Output-Signalen angewiesen zu sein. Diese nachgeschaltete Interpretation und Untersuchung kann insbesondere im Fall der Vaults stattfinden, wenn die ursprünglichen Handlungen innerhalb der Bunker zum Erliegen gekommen sind. Dies stellt keine notwendige Bedingung da: Die Experimente innerhalb der Vaults können weiter im Verborgenen ablaufen, ohne die investigative Struktur ihrer Erforschung zu dekonstruieren. Eine Bearbeitung ehemaliger Black Boxen stellt die Herangehensweise Friedrich Kittlers dar. Bereits in der Einleitung seiner Monographie *Grammophon Film Typewriter* heißt es:

Technologien aber, die die Schrift nicht bloß unterlaufen, sondern mitsamt dem sogenannten Menschen aufsaugen und davontragen, machen ihre Beschreibung unmöglich. Mehr und mehr Datenströme vormalig aus Büchern und später aus Platten oder Filmen verschwinden in den schwarzen Löchern oder Kästen, die als künstliche Intelligenzen von uns Abschied nehmen.²³

Diese »schwarzen Löcher oder Kästen«²⁴ erlauben einen Blick auf Kittlers Verständnis jener Black Boxen, die auch hier eine Rolle spielen. »Unbeschreibbare« Technologien, Datenströme die in unzugänglichen Bereichen verschwinden – diese Beschreibungen entsprechen, wenn auch ungleich wortgewaltiger, der von Latour definierten Technik des Blackboxings.

Die vorangegangenen Überlegungen haben versucht, Vaults als epistemische Gegenstände ontologisch zu fassen. Hierzu wurde ihre Grundbedingung als Attraktionspunkte innerhalb der Spielwelt mithilfe von *desire lines* vorange-

23 Friedrich Kittler, *Grammophon Film Typewriter* (Berlin: Brinkmann & Bose 1986), 3–4.

24 Kittler, *Grammophon Film Typewriter*, 4–5.

stellt, um in einem zweiten Schritt auf ihre Doppelidentität zu verweisen. Diese doppelte Identität als Schutzmilieus, die erstens intradiegetische Erkenntnisproduzenten darstellen und zweitens als Informationsmaschinen Wissen über das Franchise, die Spielwelt und das einzelne Spiel vermitteln, wurde daraufhin mit Methoden der Literatur- und Medienwissenschaft konfrontiert. Diese Konfrontation dient der Herleitung einer spielerischen Praxis, die ein zentrales Element von *Fallout 3* darstellt und zwischen literaturwissenschaftlicher Hermeneutik und medientechnischen Analysemethoden operiert, zugleich aber auch an eine historische Bunkerarchäologie anschließt, wengleich in zentralen Elementen von dieser unterschieden werden muss. Eine detaillierte Beschreibung der Erschließung von Vault 112 im Kontext der spielimmanenten Queststruktur soll im Folgenden die Grundlage dafür legen, bunkerarchäologisches Spielen an diesem konkreten und multimodalen Fall exemplarisch nachzuvollziehen.

4. Vault 112



Abb. 3: Tranquility Sessel (eigener Screenshot).

Vault 112 liegt auf dem Weg, den die Hauptquest von *Fallout 3* vorzeichnet. Er verbindet die Missionen ›Scientific Pursuit‹ und ›Tranquility Lane‹. Er ist verborgen unter einer Werkstatt mit Namen Smith Casey's Garage und befindet sich im

Südwesten der Spielwelt, des Capital Wastelands (Abb. 1). Die Abbildung zeigt den Weg mit der kürzesten Entfernung zwischen Vault 101, in welchem das Spiel seinen Anfang nimmt, und Vault 112. Es ist anzunehmen, dass die *desire lines* in *Fallout 3* oftmals einen derartigen Charakter annehmen, wenn sie nicht von Hindernissen in der Spielwelt gestört werden, auch weil die eingezeichneten Straßen ein erhöhtes Gefährdungsrisiko durch die Präsenz der unterschiedlichen und oft feindseligen Fraktionen von *Fallout 3* darstellen. Ein kurzer Tunnel unterhalb des hinteren Werkstattbereichs führt zur Sicherheitstür des Vaults. Im Gegensatz zu anderen Vaults stellt das Finden dieses Eingangs die einzige Herausforderung dar, die überwunden werden muss, um in den Vault einzudringen (Abb. 2). Auch die hodologische Struktur des Vaults gestaltet sich vergleichsweise simpel. In seinem Zentrum befindet sich eine große, von Virtual-Reality-Kapseln (Abb. 3) gefüllte Halle, deren Ikonographie auf die menschlichen Batterien der *Matrix*-Filme verweist. Die Gänge der Bunkeranlage verlaufen vergleichsweise symmetrisch in zwei Richtungen zu dieser. Ansonsten gibt es nur zwei Räume zur medizinischen Behandlung, einen Lagerraum und das Büro des Aufsehers Stanislaus Braun, dessen Namen auf den deutschen Raketeningenieur Wernher von Braun (1912–1977) verweist, welcher sowohl Kriegstechnologie für die Nationalsozialisten, als auch Technologien für die Vereinigten Staaten von Amerika entwickelte. Instandgehalten wird der Vault von mechanischen Gehirnen, alle menschlichen Figuren befinden sich in den zuvor erwähnten Kapseln.

Die Natur von Vault 112 erschließt sich jedoch auf einer anderen Ebene. Nachdem ein von einem der zuvor erwähnten mechanischen Verwalter überreichter Overall mit der Nummer 112 angelegt und Platz in einer freien VR-Kapsel genommen wurde, wechselt das Spiel in die intradiegetische Simulationsumgebung mit Namen Tranquility Lane, die der nun beginnenden Quest ihren Namen verleiht. Hinter diesem Namen verbirgt sich ein idyllischer Mikrokosmos eines suburbanen Amerikas der 1950er Jahre, der in entsättigten Farben präsentiert wird (Abb. 4). Um einen kleinen Spielplatz reihen sich Einfamilienhäuser nach identischem Modellbauplan. Direkt nach dem Eintritt in die Simulation tritt Stanislaus Braun in Gestalt der zehnjährigen Betty auf den Plan und fordert Unterstützung, um die simulierten Identitäten der angeschlossenen Menschen zur eigenen, sadistischen Unterhaltung zu quälen. Als allmächtiger Gebieter über die Simulation in Gestalt des Mädchens, ein offensichtlicher intertextueller

Verweis auf die Kultfolge *It's a wonderful life* der Fernsehserie *Twilight Zone*, ist Braun kein bezwingbarer Gegner des Spiels. Jeder Gewaltakt gegen diesen führt zum Tod der Avatarfigur und dementsprechend zum Game-Over-State. So gibt es nur zwei Optionen, der Simulation zu entkommen und die Hauptquest von *Fallout 3* weiterzuführen: Erstere besteht in der bedingungslosen Hörigkeit gegenüber Braun, der das Verlassen der Simulation schließlich befriedigt ermöglicht und den Zustand der Simulation intakt lässt. Die zweite Option wird durch eine Bewohnerin der Tranquility Lane vermittelt, die aus unbekannter Ursache dem Status der simulierten Umgebung gewahr ist. Sie verweist auf das einzige verlassene Haus der Tranquility Lane, worin sich eine Anzahl scheinbar willkürlicher Objekte befindet. Werden diese Objekte nun in der richtigen Reihenfolge aktiviert²⁵ realisiert sich ein Computerterminal in einer Glitchästhetik, mit welchem ein Militärprogramm ausgelöst werden kann, welches den Zusammenbruch der Simulation zur Folge hat, gleichsam aber alle ursprünglich angeschlossenen Individuen tötet.²⁶ Die Wahl des rechten Ausgangs bleibt somit ethisch ambivalent. Der Ausgangspfad wird in jedem Fall durch eine Tür samt Rahmen im Zentrum der Tranquility Lane visualisiert, deren Fremdartigkeit und Instabilität ebenfalls durch eine weitere Glitchästhetik unterstrichen werden (Abb. 4).

5. Wissen

Die implizite Grundannahme, die diesem Text zugrunde liegt, ist, dass es sich beim Bespielen der Vaults in *Fallouts 3* zumindest unter anderem um einen Prozess und eine Technik einer spezifischen Wissensproduktion handelt.

Das akkumulierbare Wissen ist dabei nicht nur durch die Vermittlungstechniken geschieden. Diese verläuft entlang der permeablen Linie von *environmental storytelling* und textueller Informationsvermittlung. Verweisen die Existenz eines dezidierten Serverraumes und die popkulturell verschaltete Ikonographie der Tranquility-Sessel auf den Vault als Herberge einer intradiegetischen Simulations-

25 Der Schlüssel zur korrekten Reihenfolge liegt im akustischen Feedback bei Aktivierung der einzelnen Gegenstände.

26 Szenariotypisch handelt es sich dabei um die Invasion chinesischer Kommunisten in der suburbanen Idylle der Tranquility Lane.

anordnung, so werden die Details und Abläufe der Vorkommnisse in Vault 112 über Texte in Computerterminals vermittelt. Es ist auch seiner Art nach unterschiedlichen Ordnungen zugehörig. Die erste Ordnung bildet dabei die Welt samt ihrer Potenziale. Anhand von Vault 112 wird deutlich, dass innerhalb der Welt von *Fallout* trotz ihrer retrofuturistischen Anmutung die Möglichkeit zu detaillierten und technisch fortgeschrittenen Simulationsabläufen im Sinne einer vollumfänglichen virtuellen Realitätsumgebung besteht, welche vollständige Immersion ermöglicht. Das Wissen darum, das in Form von Vault 112 in Erscheinung tritt, aktualisiert den Erwartungshorizont derer, die diesen Vault erfahren. Auf einer anderen Ebene wird in Vault 112 Wissen über die figurierte Historizität der Welt von *Fallout* zugänglich. Einen Einblick in eine derartige Vermittlung von vergangenen Ereignissen via materieller Erinnerungen in Form von Textinhalten obsoleter Apparaturen²⁷ und zukünftigen Potenzialen gewährt ein Terminaleintrag Doktor Stanislaus Brauns, der als Aufseher von Vault 112 fungierte:

Es gibt Tage, an denen ich mit dem Gedanken spiele, den Stecker zu ziehen und mit dieser Simulation und meinem Leben ein für alle Mal Schluss zu machen.

Das war auch der Grund, weshalb ich letztendlich darum gebeten habe, das Programm ›Chinesische Invasion‹ von General Chase zu installieren. Durch das Deaktivieren der Sicherheitsprotokolle habe ich sichergestellt, dass jede Versuchsperson in Vault112 auch in der realen Welt stirbt, wenn ihr Avatar in der Simulation getötet wird.

Tod in der Wirklichkeit. Ende der Simulation. Eine perfekte Failsafe-Sicherung. Zumindest wäre das der Fall gewesen, wenn ich die Situation nicht falsch beurteilt hätte. Ich wusste, als die Simulation zunächst online ging, dass die sekundären Sicherheitsvorkehrungen, die für das gesamte Vault-Tec- und Militärpersonal getroffen worden waren, verhindern würden, dass ich bei einem Notprogramm in der echten Welt nicht sterben würde. Am Ende würde ich die Subjekte töten und meine eigene Haut retten.

Das wollte ich auch nicht anders. Zumindest dachte ich das.

Sicher, das Notprogramm würde jeden Bewohner von Tranquility Lane zu Tode

27 Vgl. Caleb Andrew Milligan, »Virtually Historical. Performing Dark Tourism Through Alternate History Games«, in *Virtual Dark Tourism. Ghost Roads*, ed. Kathryn N. McDaniel (London: Palgrave Macmillan, 2018), 276.

erschrecken und ihren brutalen Tod verursachen. Aber was wäre dann? Was wäre mit mir?

Ich habe keine Möglichkeit, meine eigene Sicherheitsvorkehrung aus der Simulation heraus zu deaktivieren. Und alle anderen Avatare, die ich generieren könnte, würden von den KI-Routinen der Simulation gesteuert – es wären keine wirklich lebenden, denkenden menschlichen Subjekte.

Worin liegt der Spaß, wenn man nur eine Maschine quält.

Daher ist die Erlösung der realen Versuchspersonen eigentlich mehr, als sie verdienen, und mehr, als ich ertragen könnte. Sie würden sterben und ich würde in Tranquility Lane zurückbleiben, allein und zu Tode gelangweilt, bis in alle Ewigkeit.

Etwas Unerträglicheres kann ich mir überhaupt nicht vorstellen.²⁸

Dieser Eintrag lädt die Entscheidung, welche zum Verlassen der Simulation Tranquility Lane notwendig ist, zusätzlich ethisch auf, er verrät aber auch etwas über die Struktur der Simulation und ihr Entstehen. Aus dem möglichen Erwartungshorizont erscheint die Erprobung von Simulationsumgebungen über lange Zeiträume hinweg auch im Kontext der eingangs genannten Zielsetzung, ein Raumschiff zu konstruieren, plausibel.²⁹ Dass sich aus diesem Ursprungsgedanken eine perfide Maschinerie zur Zerstreuung und Unterhaltung des einzig bewussten Simulationsbewohners entwickelte, ist die Konsequenz der langen Laufdauer dieses gescheiterten Programms.³⁰ In diesem Kontext erscheint es unzureichend, die Vaults der Spieleserie als »In-game museums« zu verstehen, die als komfortable Gefängnisse ihrer Bewohner bloß die Regeln und Gesetze der

28 *Fallout 3*, Dr. Stanislaus Braun, Vault 112.

29 Allein die Möglichkeit der weiteren Transformation des Erwartungshorizontes durch eine paratextuelle Quelle wie das eingangs erwähnte Youtubevideo mit großen zeitlichen Abstand zum Beginn des Franchise belegt die Durchlässigkeit ihrer vermeintlich abgeschlossenen Hauptwerke. Wenngleich dieses Wissen durch kommende Ergänzungen nivelliert, umcodiert und erweitert werden kann und werden wird, kann festgehalten werden, dass die vermeintlich abgeschlossenen Einzelwerke das platonische Ideal des vollkommenen Bunkers nicht erfüllen.

30 Es ist davon auszugehen, dass die Bewohner der Simulation diese zum Zeitpunkt von *Fallout 3* seit ungefähr 200 Jahren bewohnen.

vorapokalyptischen Welt konservieren.³¹ Vaults gründen in der diegetischen Vergangenheit sind jedoch genauso Gegenstand der postapokalyptischen Gegenwart, wie sie ihre eigene Historizität in sich tragen.

Evident wird im Eintrag Brauns auch das Wissenschaftsbild, welches die Welt von *Fallout* zeichnet. Dieses ist geprägt von Unempfindlichkeit gegenüber jedweden ethischen Maßstäben und schlichtweg menschlichem Sadismus. Unter Rückgriff auf die allgemeine Natur der Vaults zeigt sich hier deutlich ihre doppelte Kodierung als einerseits epistemische Schutzmilieus, die besondere Experimentalanordnungen auf der diegetischen Ebene des Spiels zulassen, und Vaults als Vermittlungsinstanzen einer zynischen Epistemologie, die Wissenschaft als Verbrechen, die sie ausführenden Personen als Verbrecher oder Schlimmeres inszeniert.³² Obwohl diese Darstellung von Wissenschaft insbesondere, unter Berücksichtigung der historischen Ereignisse der Spielwelt, mit einem Namensverweis auf den Vater des Raketenantriebs nur allzu passend erscheinen mag, entbehrt sie nicht einer gewissen Ironie. Schließlich handelt es sich bei der in diesem Text verhandelten Art des Spielens selbst um eine quasi wissenschaftliche Tätigkeit, wie auch Trevor Owens anmerkt: »As players unearth and develop a sense of what happened in this world from these kinds of records they do so in strikingly similar ways to historians and archeologists.«³³ Von den sieben Beispielen für diese Ähnlichkeit, die Owens nennt, sind in diesem Kontext insbesondere drei Punkte zentral: Erstens »Dealing with gaps«, zweitens »Relevance of the information is connected to what you want to know« und drittens »You can't help but read the ending into the documents«.³⁴

Während die ersten beiden Ähnlichkeitsaspekte hier im Einklang mit den zuvor herausgearbeiteten Phänomenen von Leerstellen und Involvierung sind, ist es die dritte Ähnlichkeit, die auf einen bisher unerwähnt gebliebenen Aspekt von Archeogaming, Bunkerarchäologie und archäologischer Arbeit allgemein hindeutet. Intrinsisches Movens und Fragmentarität sind reziproke Bedingun-

31 Vgl. Martin Pichlmair, »Assembling a Mosaic of the Future. The Post-Nuclear World of *Fallout 3*«, *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, no. 1 (2009): 110.

32 Diese Darstellung bleibt jedoch ambivalent. So besteht die Hauptaufgabe in *Fallout 3* darin, den Vater der Spielfigur zu finden und mit diesem ein Forschungsprojekt zur Aufbereitung verschmutzten Wassers zu realisieren.

33 Owens, »The presence of past in *Fallout 3*.«

34 Owens, »The presence of past in *Fallout 3*.«

gen des archaeogaming. »Piecing together the dead media documents [...] is not a representation of what those formats contain. It is instead a ›rewriting‹, the story of piecing them together.«³⁵ Owens geht hier von einem Erwartungshorizont aus, der prädeterminiert, dass jede narrative Artefaktreihe schließlich in einer Katastrophe endet. Dies mag auch durch die Struktur der fingierten Historizität von *Fallout* begründet sein. Die Frage, die sich jedoch stellen muss, ist die nach der Natur des Endes, das hier angesprochen wird. Die aufeinander aufbauenden Terminaleinträge, Audioaufnahmen oder Schriftstücken mithilfe derer *Fallout 3* seine Mikronarrative transportiert, mögen meist in einem dramatischen Moment und nicht selten dem Atomkrieg enden, dies muss aber kein absolutes Ende bedeuten, wie der vorliegende Fall beweist. Ob die Simulation der Tranquility Lane an ihr Ende kommt oder nicht, mag als simple binäre Potenzialsequenz³⁶ in das Spiel eingeschrieben sein, für die Geschichte der Spielwelt und der Figuren, die diese bevölkern, ist sie durchaus relevant. Die Dualität der Lösungsmöglichkeiten der vorliegenden Aufgabe, der Simulation zu enttrinnen, zeigen in einer hyperbolischen Dimension ein Dilemma jeder archäologischen Arbeit, auch über das hier behandelte Medium hinaus. Jeder Akt der Urbarmachung von Artefakten der Vergangenheit stellt selbst einen Eingriff in den Verlauf der Ereignisse mit entsprechenden Konsequenzen dar. »Performing dark tourism through alternate history games means becoming part of those histories.«³⁷

Das Konzept des *dark tourism*, welches C.A. Milligan in einigen Teilen analog zur hier verhandelten virtuellen Bunkerarchäologie auf *Fallout 3* anwendet, spiegelt nicht nur das Spannungsverhältnis von Tourismus und archäologischer Arbeit wider, sondern zeigt eine Handlungsdimension, die in den Überlegungen Owens noch nicht explizit geworden ist. So wie in Textfragmente das Ende hineingelesen wird, wird es in *Fallout 3* hineingespielt. Zumindest wird dessen Historie weitergespielt, wenn auch der Begriff eines Endes problematisiert und eine prinzipielle Unabschließbarkeit der Spielwelt angenommen werden muss. Die Ereignisse während des Besuchs der Tranquility Lane verändern somit die historische Bedeutung

35 Milligan, »Virtually Historical. Performing Dark Tourism Through Alternate History Games«, 278.

36 Vgl. Hans-Joachim Backe, *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung* (Würzburg: Königshausen & Neumann, 2008).

37 Milligan, »Virtually Historical. Performing Dark Tourism Through Alternate History Games«, 270.

von Vault 112 im Kontext der Spielwelt, schreiben seine Historie fort, worauf das Spiel an anderer Stelle Rückbezug nehmen kann, aber nicht muss. Diese Art des Feedbackverhaltens ist seit jeher ein Aspekt der realistic-ness³⁸ von offenen Spielwelten im Rollenspielgenre. Darüber hinaus eröffnet sich hier jedoch noch ein weiteres Potenzial, das über das Medium Computerspiel hinausweist. »The tour is only a visit for us, but we are allowed considerable power in it during our stay.«³⁹ Wenn archäologischen Akten als Einflussnahme innerhalb der zu ergündenden Welt selbst eine historische Dimension in ihren möglichen Auswirkungen und Bedeutungen beigemessen wird, erscheint es als durchaus legitim, diese Handlungen in einer historischen Tiefendimension selbst als Gegenstände archäologische Arbeit zu identifizieren. So ist durchaus vorstellbar, dass die Geschehnisse in Vault 112 nach vielen weiteren Spielstunden von derselben oder einer anderen Person wieder Gegenstand des archäologischen Spielinteresses werden. Dies ist nur möglich, sofern sich das Spiel erinnert, die Spielwelt nicht zurückgesetzt wird und eine Sicherung des entsprechenden Spielstandes besteht. Die technische Grundlage, auch in Form einer Spiel- und Physikengine mit gutem Gedächtnis, von *Fallout 3* in Kombination mit mittlerweile ubiquitären Cloud-Speicherständen, ermöglicht eben diese Situationen. Dieses technische Grundgerüst des Spiels ist es auch, das die dritte Form bunkerarchäologisch urbaren Wissens berührt.

6. Störungen und Brüche

Dieses Wissen verbindet die Ebenen der Diegese und der Medialität des Computerspiels. Bereits in der Beschreibung der Geschehnisse in Vault 112 hat eine spezifische Glitchästhetik Erwähnung gefunden. Und tatsächlich mag nicht unbemerkt geblieben sein, dass Vault 112 und dessen immanente Simulation eine medienreflexive Qualität besitzt.

Die Spiele des für *Fallout 3* verantwortlich zeichnenden Entwicklungsstudios Bethesda Softworks sind bekannt für ihre Vielzahl spielimmanenter Fehler, Bugs

38 Vgl. Alexander R. Galloway, »Social Realism«, *Gaming. Game Studies* 4, no.1 (2004), <http://www.gamestudies.org/0401/galloway>.

39 Milligan, »Virtually Historical. Performing Dark Tourism Through Alternate History Games«, 276.

oder Glitches genannt. Dabei kann es sich um Inkongruenzen in der Darstellung von physikalischen Verhalten oder auch der grafischen Repräsentation von Simulacren handeln, die einer spezifisch digitalen Ästhetik angehören (Abbildung 4). Unter Rückbezug auf Vault 112 und die Simulation der Tranquility Lane soll im Folgenden der Begriff Glitch als Beschreibung derartiger Phänomene priorisiert werden. Olga Goriunova und Alexei Shulgin definieren Glitch wie folgt:

A glitch is a singular dysfunctional event that allows insight beyond the customary, omnipresent, and alien computer aesthetics. A glitch is a mess that is a moment, a possibility to glance at software's inner structure, whether it is a mechanism of data compression or HTML code. Although a glitch does not reveal the true functionality of the computer, it shows the ghostly conventionality of the forms by which digital spaces are organized.⁴⁰

McKenzie Wark entwirft in ihrer *Gamer Theory* die Rolle des »gamer archeologist« jenseits eines spielintrinsicischen Regelwerks:

The gamer is an archeologist of The Cave. The computer games that the gamer finds there are the ruins not of a lost past but of an impossible future. Gamespace is built on the ruins of a future it proclaims in theory yet disavows in practice. The gamer theorist is not out to break the game. To the extent that the gamer theorist wants to hack or »mod« the game, it is to play even more intimately within it.⁴¹

Dieser Art des intimen Spielens kann das Aufsuchen und Ausbeuten von Glitches zugerechnet werden, ob dies nun zur eigenen Unterhaltung, künstlerischer oder ästhetischer Aneignung oder der spielmechanischen Ausbeutung geschieht. Diese Art des archäologischen Spielens scheint der in diesem Text beschriebenen Spieltechnik verschieden zu sein, da es sich auf einer anderen Ebene des Umgangs mit der Medialität des Computerspiels abzuspielen scheint. Bei genauerer Betrachtung wird jedoch deutlich, dass im konkreten Fall von *Fallout 3* nichts an der

40 Olga Goriunova, Alexei Shulgin, »Glitch«, in *Software Studies: A Lexicon*, ed. Matthew Fuller (Cambridge/London: MIT Press, 2008), 110–119.

41 McKenzie Wark, *Gamer Theory* (Cambridge/London: Harvard University Press, 2007), 22.

Konfrontation mit Glitchästhetik herumführt. Tatsächlich scheint der von Wark beschriebene archäologische Ethos in diesem Fall nicht länger notwendig für diese Art des intimen Spielens zu sein, weil »moments like these are so ubiquitous that for players and the characters in the game these operational errors are so normalized that they become part of the game's broken aesthetic.«⁴²

Wenn diese Art digitaler Idiosynkrasie nun ganz ohne Reizung der medialen Grenzen allgegenwärtig und somit normalisiert ist, schreibt sie sich konsequenterweise auch in die Ästhetik der diegetischen Spielwelt ein. »Distinguishing between an intentional example of media distortion and an actual engine error becomes difficult [...] The game anticipates the disruptive potential of glitch by setting the game in a world already broken by nuclear holocaust.«⁴³ Diese von David Chandler angesprochene Ästhetik der Zerbrochenheit bemerkt auch Martin Pichlmair: »Yet complexity is also the cause of chaos, illogical plot developments, bugs and inconsistencies. The more detailed the world, the more striking are those moments where the simulation cannot keep up the illusion. [...] [This] increase[s] the feeling of an unstable world. Strangely, this instability results in a beautiful fragility.«⁴⁴

Wenn diese Störungen nicht länger als solche wahrgenommen werden, da sie nahtlos in das ästhetische Fundament des Ikonographischen und die Natur des Diegetischen eingegossen erscheinen, muss diesem Verhältnis ein komplexes Spannungsverhältnis von Nähe und Ferne entspringen, das jenes der Alternativen Historie der atomaren Postapokalypse spiegelt. Fragilität als Folge der Resonanz von postapokalyptischem Sujet und spielimmanenten Glitches verbindet die narrative Historizität von *Fallout 3* mit seiner medialen Instabilität. Sarah Grey schließt die abjektive Dimension der tragischen und potenziell schockierenden Mikronarrative, die auch bunkerarchäologischer Forschungsdrang zutage fördert in dieses Verhältnis mit ein: »Paying attention to dissonant moments and to unsettling micronarratives embedded into otherwise seamless gameplay is one way to reject thoughtless immersion and mimicry.«⁴⁵ Die Ausgrabung von

42 David Chandler, »Retro-future Imperfect: Glitch and Ruin in *Fallout 3*«, *Foundation. The International Review of Science Fiction*, no. 120 (2015): 61.

43 Chandler, »Retro-future Imperfect: Glitch and Ruin in *Fallout 3*«, 55.

44 Pichlmair, »Assembling a Mosaic of the Future. The Post-Nuclear World of *Fallout 3*«, III.

45 Sarah Grey, »Dissonance and Dystopia: *Fallout 3* and Philosophy Amidst the Ashes«, At *The Philosophy of Computer Games Conference* (Oslo: 2009). *Game Philosophy Network*,

Vault 112 hat gezeigt, dass diese janusköpfige Fragilität der Spielwelt von *Fallout 3* dem Spiel bewusst eingeschrieben ist, indem es seine Fehleranfälligkeit nicht nur in eine virtuelle Umgebung innerhalb der virtuellen Umgebung des Spiels einschreibt, sondern den Zusammenbruch dieser als legitime Lösungsstrategie inszeniert. Chandler erkennt diese Appropriation von kaputten Systemen in Form der Tranquility Lane in *Fallout 3* und deutet es als Illustration einer Spielphilosophie im Sinne der an früherer Stelle zitierten archäologischen Spielmethode von McKenzie Wark.⁴⁶

Anschließend an den ersten Teil dieses Textes versuchte dessen zweite Hälfte bunkerarchäologische Operationen im Feld der Videospiele an einem konkreten, multimodal codierten Fall nachvollziehbar zu machen, der aufgrund seiner Beschaffenheit mehrere Ebenen bearbeitbar macht. Hervorzuheben ist diesbezüglich gegenüber den, auch vom Spielstil abhängigen, zu Tage geförderten diegetischen Informationsmengen, das zutage getretene medienreflexive Potenzial von Vault 112: Dessen Status als Element der zentralen Plotlinie, die ihrerseits selbst als *desire line* verstanden werden kann, seine ästhetische Ausgestaltung und die exponierte Binnenerzählung machen Attribute und Charakteristika des Spiels, nicht nur von *Fallout 3*, explizit, die in anderen Bunkeranlage des Spiels nur implizit aufscheinen. Als Spiel im Spiel oder auch Kleines im Großen wird hier eine Verhandlung, Doppelung und Sichtbarmachung von Strukturen (des Verlaufs), Machtverhältnissen (der Aktanten), Störungen (der Abläufe), Ästhetiken (des Digitalen) und vielem mehr performativ sichtbar. Doch auch jenseits des diegetischen und medienreflexiven Informationspotenzials von Vault 112 scheint uns dieser etwas über das Wesen dieser spezifischen Form des Archaeogamings zu verraten:

So wie Glitches Brüche in einer Simulation visualisieren, sei es nun intentional eingebettet in medienreflexive Momente oder unfreiwillige Aussetzer des Spiels selbst, so bruchstückhaft sind die Teile, aus denen das Wissen der Bunkerarchäologie sich zusammensetzt. »Much like narrative, history is broken into pieces, to be reconstructed together by the player only should she wish to sift through

Conference manuscripts. Accessed July 15, 2023 <https://gamephilosophy.org/wp-content/uploads/confmanuscripts/pcg2009/Grey%20Sarah%202009%20-%20Dissonance%20and%20Dystopia%20Fallout%203%20and%20Philosophy%20Amidst%20the%20Ashes.pdf>.

46 Chandler, »Retro-future Imperfect: Glitch and Ruin in *Fallout 3*«, 63.

documents or actively seek out knowledge of the past.«⁴⁷ Es gibt keine Alternative zur aktiven Rekombination der Einzelteile entlang des momentanen Erwartungshorizonts, der sich im Akt der Akkumulation neuen Wissens beständig als hermeneutische Feedbackschleife aktualisiert und dabei ganz neue Leerstellen gebiert. So beschreibt auch Pichlmeir diese Arbeit als »Assembling a Mosaic.«⁴⁸ Das Computerspiel, so scheint es, kann immer nur Mosaik werden. Ganz ähnlich analoger Archäologie oder Geschichtswissenschaft werden hier die Bruchstücke kombiniert, um die Gestalt eines vertraut wirkenden oder fremdartigen Artefakts oder die Illusion einer kontinuierlichen Geschichtslinie zu erwecken. Ganz so, als wäre diese Einsicht dem Spiel selbst nicht längst bekannt:

Did you ever try to put a broken piece of glass back together? Even if the pieces fit, you can't make it whole again the way it was. But if you're clever, you can still use the pieces to make other useful things. Maybe even something wonderful, like a mosaic... Well, the world broke just like glass. And everyone's trying to put it back together like it was, but it'll never come together the same way.⁴⁹

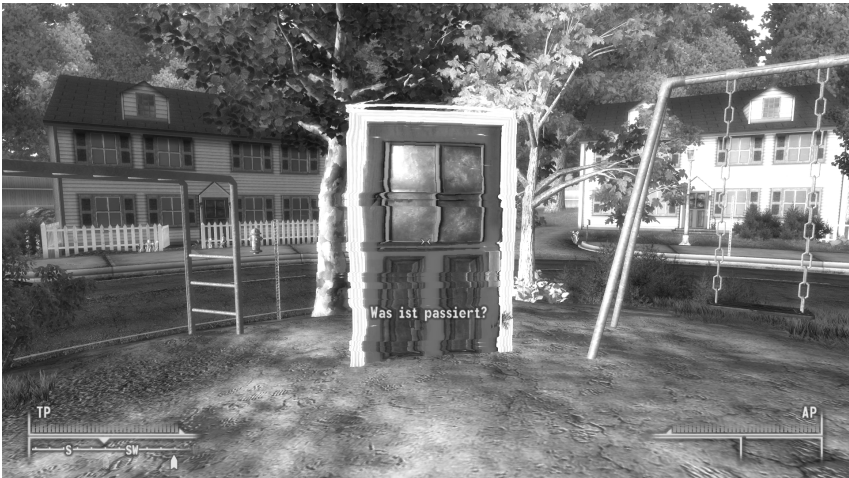


Abb. 4: Ausgang aus der Tranquility Lane (eigener Screenshot).

47 Chandler, »Retro-future Imperfect: Glitch and Ruin in Fallout 3«, 59.

48 Pichlmeir, »Assembling a Mosaic of the Future. The Post-Nuclear World of Fallout 3«, 110.

49 *Fallout 3*, Moira Brown, Megaton.

Werkverzeichnis

Fallout 3 (Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks, 2008).

Fallout 4 (Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks, 2015).

It's a Good Life in: *Twilight Zone*, Staffel 3/Episode 8 (USA, CBS, 1959–1964).

Literaturverzeichnis

»Vault.« Fallout Wiki. Accessed July 18, 2023. <https://fallout.fandom.com/wiki/Vault>.

Backe, Hans-Joachim. *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung*. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2008.

Cain Timothy. »The True Purpose of Vaults in Fallout.« Accessed July 18, 2023. <https://www.youtube.com/watch?v=oWd4RBdeoaM>

Chandler, David. »Retro-future Imperfect: Glitch and Ruin in Fallout 3.« In *Foundation. The International Review of Science Fiction*, no. 120 (2015): 52–65.

Gadamer, Hans-Georg. *Hermeneutik I. Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*. Tübingen: UTB, 1990.

Galloway, Alexander. »Social Realism in Gaming.« In *Game Studies Journal*, no. 1 (2004). <http://www.gamestudies.org/0401/galloway>.

Genette, Gerard. *Die Erzählung*. München: Fink, 2007.

Goriunova, Olga and Alexei Shulgin. »Glitch.« In *Software Studies. A Lexicon*, edited by Matthew Fuller, 110–119. Cambridge, MA and London: MIT Press, 2008.

Grey, Sarah. »Dissonance and Dystopia: Fallout 3 and Philosophy Amidst the Ashes.« At *The Philosophy of Computer Games Conference*, Oslo 2009. *Game Philosophy Network*, Conference manuscripts. Accessed July 15, 2023. <https://gamephilosophy.org/wp-content/uploads/confmanuscripts/pcg2009/Grey%20Sarah%202009%20-%20Dissonance%20and%20Dystopia%20Fallout%203%20and%20Philosophy%20Amidst%20the%20Ashes.pdf>.

Iser, Wolfgang. *Der Akt des Lesens. Theorie ästhetischer Wirkung*. München: Fink, 1994.

Jaufß, Hans Robert. »Literaturgeschichte als Provokation der Literaturwissenschaft.« In *Rezeptionsästhetik. Theorie und Praxis*, edited by Rainer Warning 126–163. München: Fink, 1994.

Kittler, Friedrich. *Grammophon Film Typewriter*. Berlin: Brinkmann & Bose, 1986.

Latour, Bruno. *Pandora's Hope. Essays on the Reality of Science Studies*. Cambridge, London: Harvard University Press, 1999.

Lotman, Jurij Michailowitsch. *Die Innenwelt des Denkens. Eine semiotische Theorie der Kultur*. Berlin: Suhrkamp, 2010.

Lynch, Kevin. *Das Bild der Stadt*. Gütersloh, Berlin: Bauverlag, 2013.

- Milligan, Caleb Andrew. »Virtually Historical. Performing Dark Tourism Through Alternate History Games.« In *Virtual Dark Tourism. Ghost Roads*, edited by Kathryn N. McDaniel, 265–286. London: Palgrave Macmillan, 2018.
- Neitzel, Britta. »Involvierungsstrategien des Computerspiels.« In *Theorien des Computerspiels zur Einführung*, edited by Gamescoop, 75–103. Hamburg: Junius, 2012.
- Owens, Trevor. »The Presence of the Past in Fallout 3.« *playthepast*, December 13, 2010. Accessed July 18, 2023. <https://www.playthepast.org/?p=459>.
- Pichlmair, Martin. »Assembling a Moscaic of the Future. The Post-Nucler World of Fallout 3.« *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, no. 1 (2009): 107–113.
- Reinhard, Andrew. »Desire Lines in Video Games.« *Archaeogaming*. Accessed July 18, 2023. <https://archaeogaming.com/2017/09/05/desire-lines-in-video-games/>.
- Stempel, Wolf-Dieter. *Beiträge zur Textlinguistik*. München: Fink, 1971.
- Virilio, Paul. *Bunker Archeology*. New York City: Princeton Architectural Press, 2009.
- Virilio, Paul. *Rasender Stillstand*. Frankfurt a.M.: Fischer, 1997.
- Wark, McKenzie. *Gamer Theory*. Cambridge, MA and London: Harvard University Press, 2007.

Kurzbiographie:

Dominic Brakelmann, graduierte im Master Medienwissenschaft an der Bauhaus-Universität Weimar. Dort initiierte er 2015 die studentische Arbeitsgruppe Game Studies und gründete 2017 mit Arvid Kammler den spielekulturwissenschaftlichen Internetblog ilinx.space, der Podcastaufnahmen und Artikel umfasst. Zuvor studierte er Germanistische Literatur- und Kulturwissenschaft, Kunstgeschichte und Musikwissenschaft an der Technischen Universität Dresden. Er ist zurzeit Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl für Medientheorie an der Zeppelin Universität Friedrichshafen und promoviert zu medienreflexiven Angsträumen in Literatur, Film und Videospiel.

Baroque... baroque never changes. Die *Fallout*-Serie als neobarockes Medium

ASKA MAYER

1. Einführung

The spectacle of this desolate Province strikes every chord of pain in anyone with a human heart, for in addition to the turmoils of war... there are those that bring tears to the eye that witnesses so many noble cities tormented by hunger, violated by foreigners, exterminated by plague, emptied of inhabitants, filled with cadavers and fright... solitude is terrifying, commerce is poisoned, those who see it firsthand are stunned, fear suffers not from this destruction, sickness awaits no cure, and sleep is interrupted by death.¹

Diese Worte sendet der Dichter Agnostino Mascardi im 17. Jahrhundert an den Gelehrten Claudio Achillini. Was klingt wie die Beschreibung eines postapokalyptischen Ödlands, ist die Dokumentation des italienischen Katastrophenjahres 1630, geprägt von Pest, Krieg und politischen Krisen. Während bereits in Mascardis Bericht die Unsicherheit der Existenz in der omnipräsenten Krise zutage tritt, manifestiert sich die Intensität des Erlebten multisensorisch ebenso in Kunst und Literatur der Epoche. Über die Grenzen Italiens hinausgehend und beeinflusst von den vielfältigen Krisen des Barockzeitalters² wird so – deutlich sichtbarer als noch in der Form- und Bildsprache des europäischen Mittelalters –

1 Agnostino Mascardi in einem Brief an Claudio Achillini, 1630. Zitiert nach: Sheila Barker, »Poussin, Plague, and Early Modern Medicine«, *The Art Bulletin* 86, Nr. 4 (Dezember 2004): 659, <https://doi.org/10.2307/4134458>.

2 Während in Italien die Pest wütet, befindet sich der mitteleuropäische Raum durch die Konfrontation von Reformation und Gegenreformation in einer tiefen spirituellen Krise, welche ihre Eskalation im Dreißigjährigen Krieg findet.

die spektakuläre Krise ein fester Bestandteil der zeitgenössischen Kunst und Unterhaltungskultur³.



Abb. 1: *De verzoeking van de Heilige Antonius* (Jacques Callot, 1635).

Die Formsprache und die Inhalte der Barockkunst sind dabei so eindrücklich, dass sie epochenübergreifend über Jahrhunderte hinweg immer wieder in Literatur, Film, Comics und digitalen Spielen aufgegriffen werden. So definiert fast 400 Jahre nach Agnostino Mascardis Brief Angela Ndalians in *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment* die Formsprache des digitalen Spiels als Resultat

3 Im Folgenden werden besonders *Les Grandes Misères de la guerre* (Jacques Callot, 1633) und das prä-barocke gegenreformatorische Jesuiten-Stück *Triumphus Divi Michaelis Archangeli* (k.N., 1597) als vergleichende Beispiele genutzt. Natürlich ließe sich über die Verwendung des *Triumphus* auf Grundlage der traditionellen Epochenbildung streiten. Jedoch wird in diesem Kapitel folgend ein Verständnis des Barocks als mediales Phänomen eingeführt, welches charakterisiert ist durch seine Adressierung an die Massen, den Bruch mit der Einheit von Ort, Zeit und Narrativ, der Betonung des Spektakulären und seiner Lokalisierung in Zeiten massiver gesellschaftlicher, spiritueller und politischer Veränderungen.

tat eines Wiedererwachens und einer Modernisierung der barocken Kunst und des Krisenverständnisses. Ähnlich der Omnipräsenz der Krise und des radikalen Wandels im Barock, ist die Gegenwart durchdrungen von kollektiver Unsicherheit und kritischen Zuständen, dargestellt und intensiviert durch ihre massenmediale Darstellung. Gleichzeitig wird das digitale Massenmedium, ähnlich der Barockkunst, so Ausdruck einer krisengeprägten Epoche und schafft einen Raum der Reflektion und potenziellen Interaktion mit der subjektiven Unsicherheit der zeitgenössischen Existenz. Wie aber kommt nun der spezifische Zusammenhang zwischen der Einführung realhistorischer Entwicklungen, zeitgenössischer Massenkultur und der *Fallout*-Serie⁴ zustande?

1.1 Vom Barock zur apokalyptischen Kultur

Aufbauend auf der folgenden Einführung barocker und neo-barocker Konzepte, etabliert durch Calabrese und Ndalians, sollen durch die folgenden Segmente hindurch verschiedene Kategorien des Neo-Barocks und ihrer Erscheinung in der Spieleserie *Fallout* erläutert werden. Von dem Verständnis digitaler Spiele als Produkt virtueller »Special Effects«⁵ ausgehend, soll zuerst anhand von der Eröffnungssequenz von *Fallout 4* (Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks, 2015) und der Rhetorik der Enklave in *Fallout 3* (Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks, 2008) die Bedeutung von visueller und sprachlicher Intensität und Spektakel für die Reflektion der Spieleserie verdeutlicht werden. Darauffolgend sollen die Aspekte der Referenzialität und Serialität für ein Verständnis der Reihe als neobarockes Medium eingeführt werden. Neben der selbstreferentiellen Natur *Fallouts* werden hier auch medienübergreifende Verweise und die Bedeutung des *Nukapedia Fallout Wiki*⁶ näher betrachtet. Als abschließender Aspekt wird kurz

4 Folgend wird der Name *Fallout* genutzt, um die gesamte kanonische Serie zu beschreiben. Diese Arbeit bezieht sich hierbei auf *Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game* (Interplay Productions/Interplay Productions, 1997), *Fallout 2: A Post Nuclear Role Playing Game* (Black Isle Studios/Interplay Productions, 1998), *Fallout 3* (Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks, 2008), *Fallout: New Vegas* (Obsidian Entertainment/Bethesda Softworks, 2010) und *Fallout 4* (Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks, 2015).

5 Angela Ndalians, *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment* (London: The MIT Press, 2004), 233.

6 *Nukapedia Fallout Wiki*. https://fallout.fandom.com/wiki/Fallout_Wiki. [Zugriff: 04.06.2023]

auf die Rolle der heldenhaften Figur in der Narration und Spielerfahrung der Serie eingegangen werden.

Innerhalb dieses Kapitels soll so der Versuch unternommen werden, *Fallout* nicht nur primär als eine Reihe digitaler Spiele zu betrachten, sondern vielmehr durch assoziative und referentielle Ansätze als Ausdruck einer neobarocken, epochen- und medienübergreifenden apokalyptischen Kultur zu verstehen.

2. (Neo-)Barock und die Krise

It is easy to say what »neo-baroque« consists of: a search for, and valorization of, forms that display a loss of entirety, totality, and system in favor of instability, polydimensionality, and change. This is why a scientific theory concerned with fluctuation and turbulence is related to a science fiction film depicting mutants: both fields share an orientation of taste.⁷

Das Konzept des Neo-Barocks findet seinen Ursprung in den Theorien des italienischen Semiotikers Omar Calabrese und dessen medien-, epochen- und kategorienübergreifenden Suche nach verbindenden Elementen einer Mentalität⁸ der zeitgenössischen Epoche, definiert durch ihre »fragmentierte und unentzifferbare« Natur⁹. In seiner Reflexion der aktuellen Zeit zeigt sich bereits die Parallele zur kulturellen Ausgangssituation des europäischen Barocks und der Rolle von Kunst und Massenmedien in dieser. So muss die barocke Epoche als eine Zeit des massiven Wandels in Gesellschaft, Spiritualität und Politik begriffen werden, sich manifestierend in unzähligen Krisen, welchen wiederum durch die Produktion kultureller Artefakte begegnet wird. Diese dienen dabei nicht einzig der Dokumentation des Zeitgeschehens, sondern gleichzeitig der Verarbeitung des Erlebten und der Belehrung des Publikums.

Während in den folgenden Abschnitten die Aspekte des Neobarocks anhand der *Fallout*-Serie verdeutlicht werden, muss doch eingangs kurz auf den histori-

7 Omar Calabrese, *Neo-Baroque. A Sign of the Times* (Princeton: Princeton University Press, 1992), xii.

8 Calabrese nutzt hier Mentalität und »taste« gleichbedeutend. Calabrese, *Neo-Baroque*, xii.

9 Calabrese, *Neo-Baroque*, xii.

schen Bezug des Begriffs eingegangen werden. Wichtig ist hier das angewandte Verständnis des Barocks nicht als historische Epoche, sondern als künstlerisches und mediales Konzept.

Losgelöst von der Nutzung für die Abgrenzung von Epochen, finden sich die Kernprinzipien barocker Medien bereits in der Etymologie des Begriffs, der Beschreibung des Bizarren, Abnormalen und Komplexen¹⁰. Der idealisierten Eleganz der Renaissancekunst werden eine exzessive und spektakuläre Visualität und Narration gegenübergestellt, mit oft expliziten Darstellungen von Gewalt. Beispielhaft lässt sich hier Jacques Callots *Le pillage*, Teil der Serie *Les Grandes Misères de la guerre*¹¹ betrachten. In der Plünderungsszene werden die Betrachtenden mit der Darstellung extremer Gewalt konfrontiert. Die vom Leiden getroffenen Körper sind in dynamischen Posen und artikulierter Emotionalität eingefangen. Die Grausamkeiten und das Unrecht, das ihnen widerfährt, werden visuell klar und eindeutig dargestellt. Der künstlerischen Tradition des Mittelalters und der Renaissance widersprechend, ist die Qual der Opfer nicht länger abstrahiert und in idealisierter Form bereinigt, es wird vielmehr der Schrecken des Moments in spektakulärer Bildsprache betont.

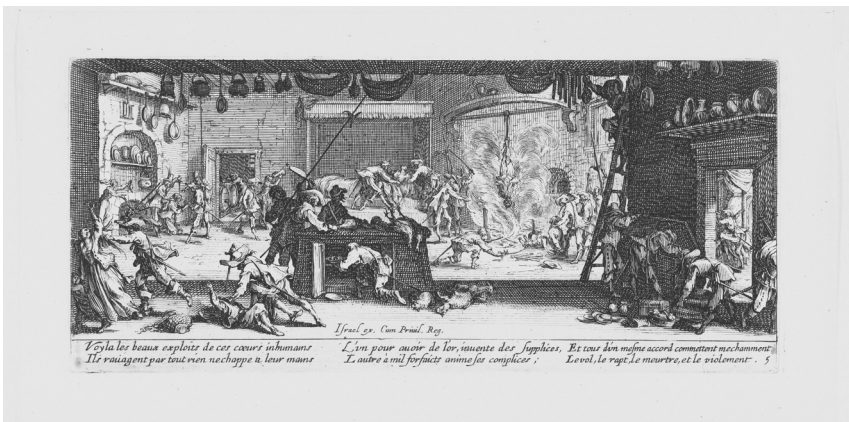


Abb. 2: *Les Grandes Misères de la guerre: Le pillage* (Jacques Callot, 1633).

¹⁰ *Trésor de la Langue Française informatisé*, s.v. »Baroque« (Zugriff: 23.04.2023), <https://www.cnrtl.fr/etymologie/baroque>.

¹¹ Callots Werkreihe wird im späteren Verlauf dieses Texts detaillierter betrachtet.

Diese typische visuelle Intensität ist im Barock kombiniert mit einem Bruch der klassischen Erzähl- und Darstellungstradition. Das barocke Massenmedium zeichnet sich so nicht nur durch seine spektakuläre Visualität aus, in der Theaterpraxis erweitert durch exzessive Spezialeffekte¹², sondern zusätzlich durch intertemporale, referentielle und intertextuelle Narration¹³, welche nicht nur ein Wissen um literarische und künstlerische Tropen voraussetzt, sondern auch um reale aktuelle und historische Ereignisse.

Hier zeichnet sich bereits die Relevanz des Kataklysmus für das (neo-)barocke Medium ab. Verstehen wir barocke Elemente in Massenmedien als Ausdruck einer krisengeprägten Zeit, so müssen die dargestellten Kataklysmen narrativ als (fiktionalisierte) Referenzen an die Realität der Betrachtenden gelesen werden. So ist Callots *Les Grandes Misères de la guerre* eine eindeutige Reflexion des parallel stattfindenden Dreißigjährigen Krieges, ähnlich wie das gegenreformatorische Theaterstück *Triumphus Divi Michaelis Archangeli* Ausdruck einer tiefgehenden spirituellen und kirchenpolitischen Krise ist. Das Drama präsentiert nicht nur den mythischen Himmelssturz Luzifers, sondern kontextualisiert epochen-übergreifend die lutherische Reformationsbewegung mit der Christenverfolgung unter Diokletian und präsentiert eine personifizierte Kirche, die sich in den Ruinen ihrer Monumente einer feindlichen Armee gegenüberstellen muss.

In ähnlicher Funktion können die Action- und Katastrophenfilme des ausgehenden 20. und beginnenden 21. Jahrhunderts als Manifestation der gesellschaftlichen Ängste im Kontext von Kaltem Krieg und Klimawandel verstanden werden. Sowohl den historischen als auch den zeitgenössischen Beispielen ist dabei gemein, dass sie nicht nur reale Kataklysmen oder deren Imagination reflektieren, sondern gleichzeitig einer aufklärenden oder belehrenden Intention folgen. Für den Kontext post-apokalyptischer Narrative, der ultimativen Manifestation der eingeführten barocken Elemente, merkt Claire Curtis so folgend das didaktische und präparative Potenzial dieser Erzählungen an. Dieses Verständnis lässt sich nahezu nahtlos auf die genannten Beispiele barocker Medien übertragen.

12 So wird bereits für das Jesuitendrama *Triumphus* die ausgiebige Verwendung von Pyrotechnik, hunderten von Statist*innen und komplexer Bühnentechnik beschrieben. Barbara Bauer and Jürgen Leonhardt, *Triumphus Divi Michaelis Archangeli Bavarici. Triumph des Heiligen Michael, Patron Bayerns (München 1597). Einleitung – Text und Übersetzung – Kommentar*, Regensburg, Germany: Schnell und Steiner, 2000), 28.

13 Calabrese, *Neo-Baroque*, 15.

Postapocalyptic fiction, as a genre, is didactic: this is what we need to be careful of; this is how we survive such an event. These two teachings are in tension with one another as the real warning is to avoid the event itself.¹⁴

Von der Vergangenheit in die Gegenwart übergehend, erkennt Calabrese in der Kombination dieser Aspekte Parallelen zwischen der historischen Kunstform und zeitgenössischem Film. Beiden ist eine serielle und (selbst)referentielle Natur gemein, sowie die Durchdringung mit Intensität, Spektakel und Abnormalität¹⁵. Dieses Zusammenspiel barocker Elemente erzeugt so Narrative und mediale Erfahrungen, welche nicht länger eindeutig sind, Unsicherheit erzeugen und verstärken, und final Ausdruck einer Epoche sind, welche als unsicher und konstant gefährvoll empfunden wird. Calabrese definiert das Phänomen neo-barocker Medien nicht als eine reine Wiederholung historischer Strukturen, sondern vielmehr als ihre postmoderne Intensivierung durch den Fokus auf Simulationstechnologie, welche im Zusammenhang mit den Katastrophenszenarien der vergangenen 30 Jahre nahezu metaleptische Qualitäten erhält. So lässt sich hier beispielsweise auf die narrative Reflexion des vermeintlich drohenden Y2K-Bugs, dem prophezeiten Kollaps digitaler Systeme zum Jahrtausendwechsel, in *Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game* verweisen. Diese Furcht bereits 1997 aufgreifend, lässt der erste Teil der Serie die Spielenden eine komplexe Künstliche Intelligenz entdecken, welche selbst nach der Apokalypse noch die Militärbasis Mariposa steuert. Erst die Frage nach dem aktuellen Datum lässt das System versagen, die vormalige Kontrollinstanz kollabiert. Die narrative Referenz zur Realität wird zusätzlich durch den Moment des Spiels als reale Interaktion mit komplexer Technologie erweitert. Diese Interaktion erlaubt den Spielenden die Auseinandersetzung mit den fiktiven technologischen Artefakten, wie der beschriebenen KI in Mariposa, welche charakterisiert sind durch ihre Fragilität, Fehlerhaftigkeit und

14 Claire Curtis, *Postapocalyptic Fiction and the Social Contract: 'We'll Not Go Home Again'* (Cambridge: Cambridge University Press, 2012), 16.

15 Der Begriff des Abnormalen beschreibt hier nicht notwendigerweise die Darstellung monströser Figuren oder Handlungen, welche der gesellschaftlichen Norm widersprechen. Über das Medium des Films hinaus kann hier bereits *Fallout* als Referenz betrachtet werden. Hier können auch unvorstellbare Momente wie das Überleben eines globalen Nuklearkrieges, omnipräsent in der Serie, oder die scheinbar übermenschliche Stärke des Hauptcharakters als Manifestation des Abnormalen gelesen werden.

dem Auslösen der diegetischen Apokalypse. Versagt nun aber die genutzte reale Technologie – ein Phänomen, dass besonders in *Fallout* keine Seltenheit ist – so wird plötzlich der referentielle Zusammenhang zwischen Diegese und Realität deutlich intensiviert. Die Krise der fehlerhaften Systeme im Ödland *Fallouts*, die reale und fiktive Furcht vor dem Kollaps der Technologie und der als Desaster empfundene reale Systemabsturz oder spielzerstörende Bug treten in eine meta-leptische Beziehung¹⁶. So wird das Medium, mit welchem dem »Unbehagen gegenüber dem kulturellen Bruch des digitalen Zeitalters«¹⁷ begegnet wird, selbst Teil des Krisenzustands. Hier wird der Unterschied zu den genannten Beispielen des historischen Barocks am deutlichsten, waren doch weder Malerei noch Theater auslösende Faktoren für kritische Zustände des 17. Jahrhunderts. Hinzu kommt das neobarocke Auflösen kultureller Wertesysteme im Ansatz Calabreses. So setzt er im Vorwort seiner Arbeit Donald Duck und Dante gleich, basierend auf der Annahme, dass beiden ein gemeinsames Konzept zugrunde liegt, dass trotz des unterschiedlichen formalen Ausdrucks eine Verbindung der zwei verschieden erscheinenden Medien erlaubt¹⁸.

Calabrese erwähnt digitale Spiele in seiner Betrachtung neobarocker Strukturen nur beiläufig, so ist sein Zugang vorrangig eine holistische Betrachtung von Massenkultur und Gesellschaft in der Tradition Umberto Ecos. 2004 führt Angela Ndalians seinen Ansatz weiter, überträgt ihn nun aber explizit auf digitale Spiele als neo-barockes Medium. In Anlehnung an Janet Murrays Verständnis des digitalen Spiels als bedrohliches »adventure maze«¹⁹, definiert sie das digitale Spiel als Labyrinth aus popkulturellen und philosophischen Querverweisen, barocker Visualität und sich im virtuellen Raum manifestierenden Krisen²⁰. Zusätzlich

16 Hier kann nur eine äußerst verkürzte Einführung dieses Phänomens vorgenommen werden. Eine umfassende Analyse der technologischen Krise als Metalepse in *Fallout* findet sich im folgend referierten Aufsatz. Aska Mayer, »Technologische Krisenerfahrung. Krisen im digitalen Spiel zwischen Bewältigungsstrategie und Metalepse.« *SpielFormen*, Nr. 2 (Juni 2023): 154ff.

17 Timo Schemer-Reinhard, *HCI und Formgenese. Zur Geburt der modernen Computerbedienungs aus Kunst, Arbeit, Wissenschaft und Spiel* (Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch, 2021), 183.

18 Calabrese, *Neo-Baroque*, xi & xiii.

19 Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck*, Updated Edition (Cambridge, USA/London, England: The MIT Press, 2017), 134.

20 Ndalians, *Neo-Baroque Aesthetics*, 5.

betont sie, dass das digitale Spiel nicht nur mediale Antwort auf einen sozio-kulturellen Wandel ist, sondern gleichzeitig auch Symptom desselben. Diverse digitale Spiele antworten nicht nur auf den drohenden Kataklysmus eines Nuklearkrieges im ausgehenden 20. Jahrhundert, sondern verdanken ihre technische Entwicklung und steigende Popularität derselben Krise.

Ähnlich dem oben erwähnten metaleptischen Potenzial digitaler Spiele, ist in diesem Verständnis das virtuelle Medium so auch ein Grund für die Unsicherheit des Digitalzeitalters. Das ästhetische und konzeptuelle Verständnis Ndaliansis' und dessen Zusammenhang mit *Fallout* soll durch die nun folgenden Abschnitte hindurch erläutert und erweitert werden.

3. Das neo-barocke Ödland

Während eine detaillierte Einführung des Narrativs der Serie den Rahmen dieses Kapitels sprengen würde, so soll hier doch kurz eine Lokalisierung relevanter Aspekte für das Verständnis von *Fallout* als neo-barockes Medium, sowie eine zeitliche Einordnung der Serie vorgenommen werden.

Die Spielreihe findet 1997 ihren Beginn mit *Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game*, das Narrativ der postapokalyptischen USA, welches sich durch alle Teile der Serie hindurchzieht, etablierend. Der Ursprung der Reihe ist jedoch mit dem geistigen Vorläufer *Wasteland* (Interplay Productions/Electronic Arts, 1988) bereits zur Endzeit des Kalten Krieges zu finden.²¹ Das grundlegende Narrativ der Serie, eine nach einem Nuklearkrieg unwiederbringlich zerstörte Welt, in welcher Spielende den Überresten der seit Jahrzehnten, teils Jahrhunderten vergangenen prä-apokalyptischen Welt begegnen²², setzt sich nahezu nahtlos in *Fallout* fort. In der narrativen Referenz an *Wasteland* als auch der Ausgestaltung von Technologie innerhalb der Spielwelt wird so auch der Bezug auf die Krise des Kalten Krieges deutlich. Setzt sich *Wasteland* mit dieser Krise als zeitgenössischem Zustand auseinander, so blickt *Fallout* zurück auf einen vergangenen Krisenzustand und zeigt eine warnende alternative Zeitlinie auf, betont aber auch gleichzeitig die

21 Siehe zur Geschichte der Franchise auch den Text von Görge et al. in diesem Band.

22 So erkunden Spielende, ähnlich wie im späteren *Fallout: New Vegas*, die Ruinen von Las Vegas.

intensivierende Metalepse im Zusammenspiel von Narrativ und der Technologie des Kalten Krieges, wie bereits eingeführt. Die reale Krise des ausgehenden 20. Jahrhunderts ist so nicht nur ausschlaggebend für die Entwicklung des post-nuklearen Narrativs der Serie, sondern vielmehr auch der ermöglichende Faktor für die Existenz der digitalen Spieltechnologie²³. In diesem Phänomen wird deutlich, wie im Neo-Barock Strukturen des Barocks nicht repliziert, sondern intensiviert werden. Während im historischen Barock der Krise durch ihre künstlerische Rezeption begegnet wird, so sind die dabei genutzten Medien keinesfalls Auslöser für den abgebildeten Krisenzustand. Zwar ist *Fallout* wie die bereits eingeführten historischen Beispiele auch der realen Krise verbunden, tritt aber anders als die barocken Beispiele in eine »symbiotische Beziehung«²⁴ mit dieser, die neue Komplexität des Neobarock manifestierend.

Auf narrativer Ebene folgt *Fallout* von Beginn der Serie an dem immer wieder wiederholten Motiv des einsamen Helden, welcher durch äußere Umstände gezwungen wird, die vermeintliche Sicherheit der Vault zu verlassen, um die Bewohnenden zu retten oder Familienmitglieder zu finden. Ein besonderer Schwerpunkt, dem barocken Konzept des Lehrstücks anverwandt, liegt dabei auf der Frage nach dem moralischen Handeln im konzeptuellen Ödland und der post-kataklysmischen Neuverhandlung der Dichotomie von Gut und Böse, reflektiert in der zerstörten Umwelt. Besonders präsent in den ersten beiden Teilen der Serie ist dabei der Schwerpunkt auf das Erleben einer gewaltigen und menschenfeindlichen Ödnis, in welcher Spielende nur selten Ruinen der vormaligen Zivilisation finden. In nahezu biblischer Manier wird der Untergang der Menschheit und des damit verbundenen vormaligen Moralverständnisses durch die diese Leere des Raums angezeigt.

Siehe, der Herr macht die Erde leer und wüst und wirft um, was auf ihr ist, und zerstreut ihre Bewohner.²⁵

23 Eugen Pfister, »Know your History!«: The Cold War in Video Games and its function«, *Tiempo devorado* 7, Nr. 1 (2022), 15f.

24 Pfister, »Cold War«, 16.

25 Jes 24:1 EU.

Scheint der Verweis zur biblischen Sprache hier noch eine zufällige Parallele zu sein, so wird in den folgenden Abschnitten die Bedeutung religiöser Form- und Bildsprache für den Neobarock deutlich.

Mit der Veröffentlichung von *Fallout 3* erhält die Serie nicht nur eine neue grafische Gestaltung, sondern gleichzeitig lässt sich auch ein Wandel in der Darstellung der post-apokalyptischen Welt beobachten. Die menschenleere Ödnis wird mehr und mehr mit den Artefakten der vergangenen Gesellschaft gefüllt, die Ruinenfelder werden größer und in ihrer Erscheinung monumentaler.

Ein weiterer Hinweis auf die neo-barocke Form *Fallouts* findet sich hier wieder im Rückblick auf das historische Beispiel. Betrachten wir wieder zwei Tafeln der Reihe *Les Grandes Misères de la guerre, Dévastation d'un monastère* (Jacques Callot, 1633) und *La revanche des paysans* (Jacques Callot, 1633), so blicken wir auf Szenarien, welche den post-kataklysmischen vermeintlichen Zerfall der Gesellschaft in all seinen Details präsentieren. So präsentiert *La revanche des paysans* die Überwältigung der Armee und die Ermordung und Verstümmelung ihrer Soldaten durch die Landbevölkerung, eine schlagartige Umkehr der gewohnten Macht- und Gesellschaftsverhältnisse, seine Parallele findend in der Bevölkerung des Kapitols durch Supermutanten, der optionalen Invasion des Tenpenny-Towers durch Ghule in *Fallout 3*, oder in friedlicherer Art und Weise, dem Zusammenschluss von Kindern und dem Aufbau einer unabhängigen Gesellschaft in Little Lamplight, ebenfalls in *Fallout 3*. Ikonischer sowohl für die Kunst des Barocks als auch für *Fallout* ist jedoch die Darstellung der Ruinen vormaliger Zentren von Kultur und Macht, die negative kulturelle Entwicklung des post-kataklysmischen Zeitalters signalisierend. So leben das brennende Kloster der *Dévastation d'un monastère* oder die personifizierte geschändete Kirche des *Triumphus* durch die Ruinen der National Mall in *Fallout 3* oder die Trümmer der Cambridge University²⁶ in *Fallout 4* weiter. Gemein sind den historischen Referenzen und *Fallout* so die Darstellung des Zusammenbruchs gesellschaftlicher Struktur und dem Verlust vormalig konstitutiven Wissens²⁷ und vermeintlicher Sicherheit. Die Darstellung von Tod, Zerstörung

26 Innerhalb des Spiels kann der Ort als »Commonwealth Institute of Technology« gefunden werden.

27 Christian Hoffstadt, »›Davon geht die Welt nicht unter...‹ Mediale Vermittlung von Katastrophen zwischen Fiktionalität und Faktizität«, in *Abendländische Apokalyptik: Kompendium zur Genealogie der Endzeit*, herausgegeben von Veronika Wiesner (Berlin: Akademie Verlag, 2013), 280f.

und Zerfall, bereits intensiv präsent in den genannten historischen Beispielen, wird im postapokalyptischen Ödland der Serie als Extrem erfahren. Sind Callots Werke immer noch der Realität verbunden, so wird in der Übertreibung der US-amerikanischen 1960er-Jahre und der Imagination des Überlebens eines Nuklearkriegs so ein unmögliches Szenario entwickelt, welches genau durch diese Unmöglichkeit und die Intensität der Bildsprache seine Faszination entfaltet. Im Moment des Spielens wird so der Kernaspekt des Neobarocks erfahren, das Spektakel.

3.1 Intensität und Spektakel

Beginnen Spielende *Fallout 4*, so sind sie mit einer für die Serie vollkommen ungewohnten Umgebung konfrontiert, der prä-apokalyptischen und retro-futuristischen Idylle einer US-amerikanischen Vorstadt. Dem üblichen Erwachen in der post-apokalyptischen Vault ist die Realität der ›nuclear family‹ gegenübergestellt, das Gespräch des Charakters mit der Partner*in, das Umsorgen des gemeinsamen Kindes und die Interaktion mit der robotischen Haushalts-Assistenz. Die vermeintliche Idylle des Vorstadtlebens wird schlagartig unterbrochen von einer Notfallssendung. Untermalt von bedrohlicher Musik, berichtet ein aufgelöster Nachrichtensprecher von der beginnenden Bombardierung der USA und den ersten Nuklearschlägen gegen New York und Pennsylvania. Die Sendung bricht ab, die Musik steigert ihre Intensität, Luftschutz-Sirenen setzen ein, und mit der Flucht der Familie aus dem Haus erweitert sich die Klanglandschaft um Schreie, über Lautsprecher verstärkte Aufforderungen zur Evakuierung und den Klang von Helikoptern. Durch panisch fliehende Menschen hindurch erreichen Spielende den Eingang der Vault auf der Spitze eines Hügels, die vormalige Idylle überblickend. Während die Musik verstummt, blickt der Charakter auf die plötzliche Explosion einer Atombombe, der Himmel wird orange erleuchtet. Die Plattform zur Vault beginnt sich zu senken, während die Druckwelle der Explosion über den Schacht rollt, der Bildschirm wird schwarz.

In der Anfangssequenz von *Fallout 4* wird die Erzähltradition der Serie gebrochen und der Kataklysmus direkt erfahrbar gemacht. Hierin verdeutlicht sich ein Kernaspekt des Neobarocks nach Angela Ndaljanis. Ähnlich der barocken Visualität des zeitgenössischen Films erzeugt das digitale Spiel spektakuläre Szenen durch digitale Technologie und konfrontiert die Betrachtenden mit Bildern, wel-

che gleichermaßen bedrohlich, faszinierend und klar in ihrer Botschaft sind. Vergleichend zur Anfangssequenz von *Fallout 4* lässt sich hier der US-amerikanische Film *The Day After* (USA, Nicholas Meyer, 1983) nennen, welcher in ähnlicher Form die Unterbrechung der amerikanischen Vorstadtidylle und in einer spektakulären Collage realer US-amerikanischer Atomwaffentests das zerstörerische Potenzial des Nuklearkriegs darstellt²⁸.



Abb. 3: *Atombombentest Bravo* (United States Department of Energy, 28. Februar 1954).

Die Funktion dieser spektakulären Szenen ist der Versuch, eine eigentlich unvorstellbare Realität zu imaginieren, das unmögliche Überleben der nuklearen Vernichtung. Diese Unvorstellbarkeit separiert das neobarocke Medium nicht nur von der historischen Manifestation des Barocks²⁹, sondern ist auch maßgeblich für die Konsummotivation. In der Konfrontation mit der spekulativen und inten-

28 *The Day After* (USA, Nicholas Meyer, 1983), 00:56:18–02:06:50.

29 So sind die barocken Beispiele doch oft entweder direkte oder referenzielle Verarbeitungen eines bereits eingetretenen realen Ereignisses, wie in Callots Bildreihe beispielhaft

siven Zukunft wird so zuerst die Faszination der Betrachtenden oder Spielenden geweckt, um folgend durch die Erfahrung der multi-sensorischen Fülle und des visuellen Spektakels eine emotionale Immersion zu erzeugen. Allerdings stellt auch hier das digitale Spiel als Medium und das Narrativ von *Fallout 4* eine Intensivierung innerhalb des neobarocken Medienverständnisses dar. Erwacht der Charakter aus dem kryogenischen Schlaf und steigt an die Oberfläche auf, so sehen sich die Spielenden mit der überwältigenden Fülle der postapokalyptischen Ruinenlandschaft konfrontiert. Den prä-apokalyptischen Weg vom Wohnhaus zum Bunkereingang zurückverfolgend, erleben Spielende ein post-apokalyptisches Vexierbild, in welchem die vormalige Vorstadtidylle sich in der Ruinenlandschaft andeutet. So finden sich beim Erkunden der früheren Nachbarschaft diverse Artefakte, mit denen der Charakter noch in der Anfangssequenz interagiert hat, nun jedoch zerstört und ihrer Funktion beraubt. Deutlich manifestiert sich so im Kontrast der erlebten Umwelten die Drastik der postapokalyptischen Erfahrung.

In der Kombination des Abstiegs und Aufstiegs, des Spektakels der Ruinen, dem Verfall von Moral und der Heldenreise durch das postapokalyptische Ödland präsentiert *Fallout 4* nahezu eine umgekehrte Version des *Infernos* (Dante Alighieri, 14. Jahrhundert), dem Abstieg Dantes durch die Kreise der Hölle hindurch. Und wenn auch zeitlich fern des Barocks, so lässt sich in der typischen Referenzialität und Assoziation der neobarocken Strukturen eine Verbindung herstellen zur Rolle der Sprache für die Intensität der postapokalyptischen Erfahrung, hier beispielhaft eingeführt anhand von *Fallout 3*.

Erkundet der Charakter hier das Ödland um Washington D.C., so kann eine Radiofrequenz aufgefangen werden, in welcher sich traditionelle und patriotische US-amerikanische Lieder mit Ansprachen des angeblichen Präsidenten John Henry Eden abwechseln. Wiederkehrendes Thema ist hier die Betonung der angeblichen vormaligen Größe der USA, sich manifestierend im prä-apokalyptischen Baseball, emotionalisierender Beschreibung der postapokalyptischen Existenz und der prophezeiten Rekonstruktion des vergangenen Systems.

America's children live a terrifying, meaningless existence. There is no hope. No happiness. That changes! Right here! Right now! [...] We will rebuild the Ame-

deutlich wird. Im Neobarock steht dagegen die krisenhafte Erfahrung von Furcht vor kommenden Kataklysmen im Vordergrund.

rican family, as it was, as it was meant to be! The values of our past... shall be the foundation of our future!³⁰

Beispielhaft wird in diesem Zitat aus einer der Ansprachen Edens ein Faktor der neobarocken Form *Fallouts* deutlich, welcher neben dem konstanten Spektakel der digitalen Effekte oft nicht direkt ersichtlich ist. Nicht nur präsentiert das Textfragment die Fortsetzung der visuellen Intensität in die Sprache, sondern vielmehr reflektiert es auch die Hoffnung auf einen Ausweg aus dem Leid der postapokalyptischen Existenz. Während wir die Bedeutung und den Ursprung der Hoffnung in Abschnitt 3.3 näher betrachten werden, so kann hier jedoch bereits eine Einordnung der Serie in einen breiteren sprachlichen und kulturellen Kontext neobarocker Massenkultur erfolgen.

Eine erste Verbindung zwischen realweltlicher Massenkultur und den politisch-spirituellen Elementen *Fallouts* findet sich US-amerikanischen Konzept der »city on a hill«, dem politischen Selbstverständnis der USA als Leuchtturm der Hoffnung, wie beispielsweise etabliert durch Ronald Reagan³¹. Nicht nur die Ansprachen Edens präsentieren eine Reproduktion dieser Rhetorik Reagans, vielmehr greift die Serie dieses Motiv auch in den Anfangssequenzen von sowohl *Fallout 3* und *Fallout 4* auf. So sind in beiden Spielen die Bunker, aus denen der Charakter zu Beginn aufsteigt auf einem Hügel positioniert.

Noch deutlicher bezogen auf die Erfahrung des Kataklysmus, präsentiert Rachel Falconer in ihrer Analyse zeitgenössischer und oftmals politisierter Medienberichte eine Verbindung zwischen der Sprache postmoderner Massenmedien, exemplarisch beziehend auf die Terroranschläge auf die Londoner U-Bahn 2005 und die Bombardierung des Libanons durch Israel 2006, und der religiös beeinflussten sprachlichen Darstellung der Hölle, wie beispielhaft im bereits genannten *Inferno* zu finden. Nach Falconer sei die sprachliche Referenz an historische Szenarien des Leidens oder religiöse Imaginationen der Hölle einerseits Ausdrucks eines medialen Spektakels, welches um Aufmerksamkeit ringt, als auch

30 *Fallout 3* (Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks, 2008); *Nukapedia Fallout Wiki*, s.v. »Enclave Radio«. Zugriff: 7. Juli, 2023. https://fallout.fandom.com/wiki/Fallout_Wiki.

31 Anthony Squiers, *Politics of the sacred in America: The role of civil religion in political practice* (Cham: Springer International, 2018), 62.

der Motivation für die Beschäftigung mit schrecklichen Szenarien. Die sprachliche Darstellung des Höllischen und des Überwindens desselben impliziere so eine Transformation von Verlust hin zu neuer Stärke³². Besonders im US-amerikanischen Produktions- und Rezeptionskontext erhält dieses Element besondere Bedeutung.

Während die spektakuläre Inszenierung *Fallouts* Faszination durch die Distanz zur Realität erzeugt, so wird gleichzeitig in der sprachlichen Intensität wiederum ein Verweis auf die mediale Umwelt und Erfahrung der Spielenden geliefert. Zeichnet sich bereits im Aufgriff das Verständnis der USA als »city on a hill« ein biblisch beeinflusstes Narrativ³³ ab, so intensiviert die direkte sprachliche Referenz an christliche Höllennarrative und Erlösungsfantasien in *Fallout* noch weiter die Verbindung zur realen Umwelt der Spielenden. Besonders US-amerikanische Spielende erleben diese spirituellen Motive nicht notwendigerweise als ein Phänomen der Postapokalypse, sondern als eine Fortsetzung der religiösen Durchdringung ihrer kulturellen und politischen Realität³⁴.

3.2 Referenz und Serialität

Im vorherigen Abschnitt wurde die Relevanz der Referenz für das Verständnis und die Bedeutung von *Fallout* bereits deutlich. Jedoch verdient dieser Aspekt einen weiterführenden Blick auf das Verständnis von *Fallout* als serielles Werk. Sowohl Referenz als auch Serialität werden von Ndalians als formgebende Elemente barocker Medien erkannt, welche wie das visuelle Spektakel im Neobarock an Komplexität und Intensität gewinnen.

32 Rachel Falconer, »Hell in our Time: Dantean Descent and the Twenty-first Century »War on Terror«, in *Hell and its Afterlife. Historical and Contemporary Perspectives*, ed. Isabel Moreira, Margaret Toscano (New York: Routledge, 2010), 219.

33 Mat 5:14 EU.

34 Andrew Preston et al., »Introduction«, in *Faithful Republic. Religion and Politics in Modern America*, herausgegeben von Andrew Preston et al. (Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 2015), 6.



Abb. 4: *San Michele Arcangelo libera le anime del purgatorio* (Jacopo Vignali, 17. Jahrhundert).

Während die Verbindung zwischen barocker Malerei, religiösem Theater und dem Design von *Fallout* sich teils nicht direkt erschließen, so sind die serielle Nacherzählung, die multimodale Wahrnehmung und das Navigieren von Referenzen umso deutlichere Verbindungen zwischen historischer Kunst und digitalem Spiel. So präsentiert besonders das barocke Jesuitendrama eine Theaterpraxis, welche die klassische Einheit von Handlung, Zeit und Ort sprengt und die Bühne mit Allegorien, historischen und zeitgenössischen Figuren und biblischen Charakteren bevölkert, eingebettet in eine Erzählung, welche oft zwischen religiösen Mythen,

sowie der Darstellung von zeitgenössischen und vergangenen Ereignissen wechselt. Hinzu kam hier oft eine immense Dauer³⁵, sowie die bereits vorher erwähnte spektakuläre Bühnentechnik, welche in der Kombination mit der narrativen Fülle eine überwältigende Erfahrung evozierte. Während das barocke Jesuitendrama durch dieses komplexe Spektakel oft darauf abzielte, dem Publikum die Glorie der katholischen Kirche nahezubringen und die institutionelle Anbindung zu stärken, so war für das vollständige Verständnis der Handlung eine umfangreiche Kenntnis von Ikonographie, Geschichte und Zeitgeschehen notwendig.

In ähnlicher Art und Weise kann *Fallout* auch ohne die Kenntnis von Querverweisen oder dem vorherigen Wissen um den Inhalt aller Teile der Serie gespielt werden; für das vollständige Verständnis wird allerdings auch hier ein umfangreicher Überblick über die Spiele selbst und darüber hinausgehende ›media literacy‹ benötigt. Auch hier gilt es wieder die neobarocke Intensivierung zu beachten, geht die Fülle an Referenzen und die Gesamtdauer des Spielens doch weit über Länge und Umfang der historischen Entsprechungen hinaus.

Während innerhalb der Serie unzählige Beispiele für serielles Erzählen und kulturelle Querverweise existieren, so soll hier zur Verdeutlichung eine Szene aus *Fallout 3* betrachtet werden, welche die Referenz über mehrere Ebenen hinweg hervorhebt.

In *Fallout 3* findet sich in Georgetown, Washington, das Haus der McClellan-Familie. Beim Erkunden des Hauses findet der Charakter die Überreste der vormaligen Bewohnenden, scheinbar verstorben im Moment der Bombardierung Washingtons 2077. Durch die Artefakte des vormaligen Lebens entsteht das Bild einer Familie mit einem jungen Kind und einem Hund. 200 Jahre nach dem Kataklysmus wird das Haus nur noch von einem Haushaltsroboter bewohnt, welcher immer noch auf Befehl hin Haushaltstätigkeiten ausübt und beispielsweise mit den Überresten des Familienhundes interagiert, als sei dieser noch lebendig. Fordern Spielende den Roboter auf, ein Gute-Nacht-Gedicht für das verstorbene Kind aufzusagen, so rezitiert er das Gedicht *There Will Come Soft Rains* (Sarah Teasdale, 1918), welches mit den folgenden Versen endet:

35 Rohls nennt beispielsweise für das Jesuitendrama des *Triumphus* eine Aufführungsdauer von rund zehn Stunden. Jan Rohls, *Das Jesuitendrama*, in *Reformation und Gegenreformation*, Jan Rohls (De Gruyter, 2021), 551, <https://doi.org/10.1515/9783110699289-023>.

Not one would mind, neither bird nor tree
 If mankind perished utterly;
 And Spring herself, when she woke at dawn,
 Would scarcely know that we were gone.³⁶

Ist diese Szene ohne weitere Kontextualisierung nur eine weitere bizarre Begegnung von vielen, so fällt bei Kenntnis des Werkes die Parallelität zu Bradburys *There Will Come Soft Rains* (1951) ins Auge. Auch hier wird vom Autor ein Haus beschrieben, dessen robotisches System trotz Abwesenheit der Familie stetig seine Routinen ausführt und ebenfalls Teasdales Gedicht rezitiert. Mit Fortschreiten der Erzählung wird dabei klar, dass die Bewohnenden, genauso wie der Rest der Menschheit, als Folge einer nuklearen Katastrophe ausgelöscht wurden, bevor final das Haus selbst niederbrennt und einzig eine Wand zurückbleibt, in welche die Schatten der früheren Bewohnenden durch die atomare Explosion eingebrennt sind. Während Bradbury, unter dem Eindruck der US-amerikanischen Nuklearschläge gegen Hiroshima und Nagasaki, ähnlich wie *Fallout* den Kataklysmus der Atombombe imaginiert, so wird die Verbindung beider Medien mit Teasdales Gedicht nicht direkt offensichtlich. Teasdales *There Will Come Soft Rains* entsteht deutlich vor der Erfindung der Atombombe, imaginiert aber vor dem Hintergrund des Ersten Weltkrieges und der Spanischen Grippe ebenfalls eine menschenleere, postkataklysmische Erde. Somit bildet sich in der Kombination der drei Werke eine Referenzreihe, welche die apokalyptische Angst des beginnenden 20. Jahrhunderts über den Kataklysmus von Hiroshima und Nagasaki hinweg mit der Anti-Kriegs-Botschaft von *Fallout 3* verknüpft.

Ndalianis benennt im Kontext dieser Referenzabfolge, dass jede Erweiterung der Reihe auf der »intertextuellen Kenntnis des seriellen Vorläufers«³⁷ beruht, geht jedoch nicht auf den Umgang von Spielenden mit solchen ein. Das serielle Erzählen, sowie die Fülle an Referenz, Handlungsmöglichkeiten und Orten spiegelt sich dabei in der multi-modalen Auseinandersetzung mit dem Spiel wider. Da ein vollumfängliches kulturelles Wissen um alle Referenzen nahezu unmöglich ist, benötigt das neobarocke Labyrinth³⁸ des digitalen Spiels eine multimo-

36 Sarah Teasdale, »There Will Come Soft Rains«, *Harper's Magazine*, July 1918, 238.

37 Ndalianis, *Neo-Baroque Aesthetics*, 72. Eigene Übersetzung.

38 Ndalianis, *Neo-Baroque Aesthetics*, 5.

dale Form der Navigation, die Nutzung von Karten und Handbüchern. Bereits im eingangs erwähnten Beispiel des barocken Jesuitendramas wird dies deutlich, wenn Teile des Publikums Handreichungen zu den erscheinenden Figuren und Ereignissen, sowie derer Bedeutung erhalten³⁹. Deutlich komplexer und umfassender manifestiert sich *Nukapedia Fallout Wiki* als Werkzeug zur Navigation der neobarocken Komplexität von *Fallout*. Die Online-Enzyklopädie, ein 18 Jahre andauerndes Projekt von *Fallout*-Spieler*innen, liefert in 43.881 Artikeln⁴⁰ nicht nur Hinweise zur Spielumgebung und Mechaniken, sondern stellt ebenfalls das notwendige Wissen um die vielfältigen Referenzen, wie zum Beispiel für das Haus der McClellans⁴¹, bereit. Die Enzyklopädie fungiert so als digitales Überlebenshandbuch und Navigationsunterstützung für den Spielprozess, als ein neobarockes Wissenssystem, das versucht, die Komplexität der virtuellen Erfahrung verständlich zu machen.

Basierend auf den hier genannten Beispielen und den Erkenntnissen des vorherigen Abschnitts lassen sich so zwei Schlüsse in Bezug auf Referenzialität und Serialität im Kontext von *Fallout* als barockes Medium ziehen.

In der Referenz selbst tritt der Versuch, das Unvorstellbare und die fragmentierte Natur des neobarocken Zeitalters greifbar zu machen. Sind diese Natur und Form unverständlich, so erlaubt die Referenz an das bekannte und bereits dagewesene zumindest eine Annäherung. Dies manifestiert sich beispielhaft in *Fallout 3* diegetisch im Rekonstruktionswillen der Enklave, sowie gleichzeitig medial durch den Rückgriff auf ikonische Bilder und vergangene Darstellungsversuche, die postnukleare Realität abzubilden. Der Rückgriff auf das Bekannte erlaubt so die Konstruktion einer Greifbarkeit des Unvorstellbaren.

Gleichzeitig wird auch im Beispiel von *Nukapedia* ein struktureller Wandel von Barock zu Neobarock deutlich. Sind sowohl das historische Werk des *Triumphus* als auch *Fallout* massenmediale Spektakel, so ist der Zugang zur jeweiligen Intertextualität deutlich unterschiedlich. Richteten sich die historischen Handreichungen nur an eine ausgewählte Gruppe, so erlaubt die digitale Tech-

39 Rohls, »Jesuitendrama«, 553.

40 Stand 8. Juli, 2023. *Nukapedia Fallout Wiki*. Zugriff: 8. Juli, 2023. https://fallout.fandom.com/wiki/Fallout_Wiki.

41 *Nukapedia Fallout Wiki*, s. v. »McClellan family townhome«. Zugriff: 8. Juli, 2023. https://fallout.fandom.com/wiki/McClellan_family_townhome.

nologie, welche sowohl Ursprung der grundlegenden Krise und ihrer medialen Rezeption ist, weiterhin auch eine Reflektion des kulturellen Referenzsystem in einem wahrhaftig massenkulturellen Sinne. Die digitale Referenzsammlung ist frei verfügbar und intensiviert so die multimodale Spielerfahrung *Fallouts*.

3.3 Spiritualisierung und Transzendenz

Ein letzter kurzer Blick soll der Rolle der Hauptfigur *Fallouts* gelten, welche individuell zwar in jedem Teil der Serie eine andere ist, gleichzeitig aber immer dem gleichen Konzept einer heldenhaften und errettenden Figur folgt. Allen Teilen der Serie ist gemein, dass die jeweiligen Hauptfiguren einer protopischen Motivation folgen und anscheinend nicht im selben Maße vom postapokalyptischen Mangel und moralischen Verfall betroffen sind wie ihre Umwelt. Während offensichtlich die heldenhafte Figur auch Resultat der Publikumserwartung an das digitale Spiel ist, so erlaubt das postnukleare Narrativ und die Verbindung zu barocken Strukturen eine weitere Lesart. Wie in Abschnitt 3.1 beschrieben, präsentiert *Fallout* ein Szenario, in welchem das physische Überleben und die Errettung aus dem postapokalyptischen Leidenszustand nahezu unmöglich erscheint. Auch hier findet sich wiederum eine Referenz zu historischen Beispielen und dem neobarocken Film. So finden sich in den religiös inspirierten apokalyptischen Szenarien des Barocks oft nur Auswege durch göttliche oder schicksalshafte Intervention, nicht selten personifiziert durch heldenhafte Figuren⁴², fortgesetzt durch die übermenschlichen Held*innen des neobarocken Actionfilms. Verbindender Grund für das Erscheinen dieser Figuren ist die scheinbare Endgültigkeit und Ausweglosigkeit der dargestellten Kataklysmen. All diesen Narrativen ist die biblisch apokalyptische Natur gemein, die Zerstörung des Vorherigen und dem Aufbau einer neuen Welt⁴³. Gleichzeitig bedeutet die Zerstörung des vormaligen kulturellen Systems die Notwendigkeit eines überlegenen Individuums, welches durch außergewöhnliche Fähigkeiten und das Wissen um die Struktur der neuen Welt in der

42 So erscheint im *Triumphus* der Erzengel Michael, um die Truppen der katholischen Kirche anzuführen.

43 Carl Abbott, »The Light on the Horizon: Imagining the Death of American Cities«, *Journal of Urban History* 32, Nr. 2 (Januar 2006): 182, <https://doi.org/10.1177/0096144205281831>.

Lage ist, diese zu navigieren⁴⁴. Auch hier gilt es wieder, in Bezug auf Calabrese, dass der Neobarock keine direkte Fortsetzung des historischen Phänomens ist, sondern den verbundenen historischen Elementen lediglich strukturell ähnelt, während zugleich die zeitgenössische soziokulturelle Sphäre reflektiert wird. Die mystische Instanz der barocken Retter-Figur wird so ersetzt durch die technikaffinen Einsamen Wanderer *Fallouts*, welche in ihren Fähigkeiten den technologischen Ursprung des Kataklysmus reflektieren.

4. Fazit

Am Abschluss dieses Kapitels, welches aufgrund der Komplexität des Themas nur eine Einführung in die neobarocke Struktur des zeitgenössischen digitalen Spiels sein kann, steht nun eine Einbindung der *Fallout*-Reihe in ein historisches und zeitgenössisches Referenzsystem apokalyptischer Kultur. Wie Calabrese feststellt, ist die neobarocke Zeit selbst eine apokalyptische, eine Epoche der Instabilität und Ungewissheit, ausgelöst und nachhaltig geprägt durch digitale Technologien und Simulacra⁴⁵. Diese Verschmelzung von Kultur und Technologie, begonnen im Barock und intensiviert in der Postmoderne, konstituiert so das Zeitalter der Ungewissheit, welchem im neobarocken Medium *Fallouts* begegnet wird. So wird innerhalb des Narrativs von *Fallout* die Kernfrage des nuklearen Zeitalters, ob die Menschheit dieses überleben wird⁴⁶, fortgesetzt und um die Frage nach der Stabilität der technologisierten Gesellschaft erweitert. Als ein Ausdruck dieser bereits mehrfach zitierten zeitgenössischen Epoche der Unsicherheit, fungiert *Fallout* so als Reflektion einer Existenz umgeben von stetigen Krisen, welche niemals vollständig aufgelöst werden können. Gleichsam den historischen Vorläufern, ist die Serie sowohl Manifestation als auch Antwort der zeitgenössischen Verunsicherung und imaginiert gleichzeitig eine Form der Bewältigung dieses Zustands, faszinierend durch seine spektakuläre Inszenierung und gleichzeitig als vorläufiger

44 Umberto Eco, *Apokalyptiker und Integrierte. Zur kritischen Kritik der Massenkultur* (Frankfurt am Main, Germany: S. Fischer, 1984), 16.

45 Calabrese, *Neo-Baroque*, 180f.

46 Günther Anders, »Thesen zum Atomzeitalter«, in *Die atomare Drohung. Radikale Überlegungen*, herausgegeben von Günther Anders (München: C. H. Beck, 1959), 93.

Ausgangspunkt einer Tradition (post)apokalyptischer Narrative fungierend. In der Betrachtung *Fallouts* wird so das Potenzial eines neo-barocken Verständnisses digitaler Spiele deutlich. Das Konzept des Neo-Barocks erlaubt eine medien- und epochenübergreifende Einordnung des digitalen Spiels in ein kulturelles Kontinuum, eine Betrachtung historischer und zeitgenössischer Phänomene und Ästhetiken, deren jeweilige Analyse sich gegenseitig beeinflussen kann. Die hier spezifische Nutzung für die Analyse von *Fallout* kann so auch verstanden werden als ein einführendes Beispiel und Aufruf für weitere Anwendungen von Ndalianis' und Calabreses Konzepten in der Analyse von Krisen und Zukunftsszenarien innerhalb der zeitgenössischen Game Studies.

By our going backward, various parallels between epochs may emerge, thus allowing us to develop a clearer understanding of the significance of cultural objects and their function during our own times.⁴⁷

Werkverzeichnis

Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game (Interplay Productions/Interplay Productions, 1997).

Fallout: New Vegas (Obsidian Entertainment/Bethesda Softworks, 2010).

Fallout 2: A Post Nuclear Role Playing Game (Black Isle Studios/Interplay Productions, 1998).

Fallout 3 (Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks, 2008).

Fallout 4 (Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks, 2015).

Inferno (Dante Alighieri, 14. Jahrhundert)

Les Grandes Misères de la guerre: Dévastation d'un monastère (Jacques Callot, 1633; Rijksmuseum, Amsterdam, Niederlande).

Les Grandes Misères de la guerre: Le pillage (Jacques Callot, 1633; Rijksmuseum, Amsterdam, Niederlande).

Les Grandes Misères de la guerre: La revanche des paysans (Jacques Callot, 1633; Rijksmuseum, Amsterdam, Niederlande).

The Day After (USA, Nicholas Meyer, 1983).

There Will Come Soft Rains (Sarah Teasdale, 1918)

There Will Come Soft Rains (Ray Bradbury, 1951)

47 Ndalianis, *Neo-Baroque Aesthetics*, 6.

Triumphus Divi Michaelis Archangeli (k.N., München, 1597).

Wasteland (Interplay Productions/Electronic Arts, 1988).

Literaturverzeichnis

Abbott, Carl. »The Light on the Horizon: Imagining the Death of American Cities.« *Journal of Urban History* 32, Nr. 2 (Januar 2006): 175–196. <https://doi.org/10.1177/0096144205281831>.

Anders, Günther. »Thesen zum Atomzeitalter.« In *Die atomare Drohung. Radikale Überlegungen*, herausgegeben von Günther Anders, 93–105. München: C. H. Beck, 1959.

Bauer, Barbara und Leonhardt, Jürgen. *Triumphus Divi Michaelis Archangeli Bavarici. Triumph des Heiligen Michael, Patron Bayerns (München 1597). Einleitung – Text und Übersetzung – Kommentar*. Regensburg, Germany: Schnell und Steiner, 2000.

Barker, Sheila. »Poussin, Plague, and Early Modern Medicine.« *The Art Bulletin* 86, Nr. 4 (Dezember 2004): 659–89. <https://doi.org/10.2307/4134458>.

Calabrese, Omar. *Neo-Baroque. A Sign of the Times*. Princeton: Princeton University Press, 1992.

Curtis, Claire. *Postapocalyptic Fiction and the Social Contract: »We'll Not Go Home Again.* Cambridge: Cambridge University Press, 2012.

Eco, Umberto. *Apokalyptiker und Integrierte. Zur kritischen Kritik der Massenkultur*. Frankfurt am Main, Germany: S. Fischer, 1984.

Falconer, Rachel. »Hell in our Time: Dantean Descent and the Twenty-first Century »War on Terror.« In *Hell and its Afterlife. Historical and Contemporary Perspectives*, herausgegeben von Isabel Moreira, Margaret Toscano, 217–36. New York: Routledge, 2010.

Hoffstadt, Christian. »»Davon geht die Welt nicht unter...« Mediale Vermittlung von Katastrophen zwischen Fiktionalität und Faktizität.« In *Abendländische Apokalyptik: Kompendium zur Genealogie der Endzeit*, herausgegeben von Veronika Wiesner, 273–311. Berlin: Akademie Verlag, 2013.

Mayer, Aska. »Technologische Krisenerfahrung. Krisen im digitalen Spiel zwischen Bewältigungsstrategie und Metalepse.« *SpielFormen*, Nr. 2 (Juni 2023): 145–66.

Murray, Janet. *Hamlet on the Holodeck*. Updated Edition. Cambridge/London: The MIT Press, 2017.

Pfister, Eugen. »»Know your History!«: The Cold War in Video Games and its function.« *Tiempo devorado* 7, Nr. 1 (2022): 11–32.

Ndalianis, Angela. *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*. London: The MIT Press, 2004.

Nukapedia Fallout Wiki. Zugriff: 7. Juli, 2023. https://fallout.fandom.com/wiki/Fallout_Wiki

Preston, Andrew; Schulman, Bruce; Zelizer, Julian. »Introduction.« In *Faithful Republic. Religion and Politics in Modern America*, herausgegeben von Andrew Preston, Bruce Schulman und Julian Zelizer, 1–8. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 2015.

Trésor de la Langue Française informatisé. <https://www.cnrtl.fr/etymologie/baroque>.

Rohls, Jan. »Das Jesuitendrama.« In *Reformation und Gegenreformation*, von Jan Rohls, 548–72. Berlin: De Gruyter, 2021.

Schemer-Reinhard, Timo. *HCI und Formgenese. Zur Geburt der modernen Computerbedienung aus Kunst, Arbeit, Wissenschaft und Spiel*. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch, 2021.

Squiers, Anthony. *Politics of the sacred in America: The role of civil religion in political practice*. Cham: Springer International, 2018.

Teasdale, Sarah. »There Will Come Soft Rains.« *Harper's Magazine*, July 1918.

Abbildungsverzeichnis

Abb.1: *De verzoeking van de Heilige Antonius* (Jacques Callot, 1635). Radierung. Rijksmuseum Amsterdam. <https://www.rijksmuseum.nl/en/collection/RP-P-OB-6581>

Abb.2: *Les Grandes Misères de la guerre: Le pillage* (Jacques Callot, 1633). Radierung. Rijksmuseum Amsterdam. <https://www.rijksmuseum.nl/en/my/collections/216056--michal-paradowski/les-grandes-miseres-de-la-guerre/objecten#/RP-P-OB-20.673,16>

Abb. 3: *Atombombentest Bravo*. (United States Department of Energy, 28. Februar, 1954). Photograph. Wikimedia. https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Castle_Bravo#/media/File:Castle_Bravo_Blast.jpg

Abb. 4: *San Michele Arcangelo libera le anime del purgatorio* (Jacopo Vignali, 17. Jahrhundert). Gemälde. Cappella Tornaquinci. Wikimedia. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jacopo_vignali,_san_michele_arcangelo_libera_le_anime_del_purgatorio.jpg?uselang=de

Kurzbiografie

Aska Mayer (M.A. Art & Design): Doctoral Researcher, Faculty of Information Technology and Communication Science, University Tampere (FI).

Arbeitsschwerpunkte: Ideengeschichte, Somaesthetics, Philosophie der Kunst, Apocalyptic Studies, Human Augmentation.

Rezeptionsanalysen

Urbaner Ruinen-Tourismus: Enge und Weite in *Fallout 4* und *Elex 2*

MARIO DONICK, WIEBKE SCHWELGENGRÄBER

1. Schrecken und Faszination von Ruinen

Seit 2022 sind wir, das heißt Beobachter*innen aus westeuropäischen Städten, mit Bildern und Videoaufnahmen von urbaner Zerstörung und Ruinen konfrontiert, wie die meisten von uns sie seit langem nicht gesehen haben. Die fast völlige Zerstörung der ukrainischen Städte Mariupol und Bachmut durch den Angriffskrieg Russlands gegen die Ukraine, sowie die zahlreichen zerstörten Gebäude in weiteren Städten der Ukraine scheinen viele von uns auf andere, direktere Weise betroffen zu machen als in Ausmaß und Folgen vergleichbare Zerstörungen in real oder ›gefühlter‹ entfernteren Regionen. Das ist nicht in erster Linie aufgrund der politischen Orientierung der Ukraine in Richtung EU und NATO, sowie der militärischen Unterstützung der Ukraine durch den Westen der Fall, obwohl dies natürlich als Interpretationshintergrund ebenfalls eine Rolle spielt. Doch ukrainische Stadtbilder, die uns in Nachrichtensendungen, Zeitungsartikeln oder in quasi Echtzeit in den Sozialen Medien begegnen – ihre Landschaft, die Architektur, der Verkehr und die Menschen – all das könnte auch aus Prag, Berlin oder Wien stammen und ist uns in seiner ästhetischen Gesamtkomposition nicht fremd. Die im Bild gezeigten Zerstörungen engen unsere Wahrnehmung auf das Bild ein. So fühlen wir uns beim Betrachten womöglich angespannt, ziehen uns dabei vielleicht körperlich zusammen oder halten kurz die Luft an. Diese körperlichen Verhaltensweisen können aus einem leiblichen Betroffensein von solchen Bildern resultieren. Betrachter*innen solcher Bilder von Ruinen können die in den Bildern wahrgenommenen Situationen und die der ehemaligen Bewohner*innen leiblich nachempfinden. Der Filmwissenschaftler Alex Neill spricht davon, dass Betrachter*innen die innere Verfassung einer Figur/Person einschätzen und sich diese vor-

stellen. So ist es Betrachter*innen möglich, *tatsächlich* das zu fühlen, wovon sich die Betrachter*innen *vorstellen*, dass es die andere Person /Figur fühlt.¹ Mit der philosophischen Disziplin der Phänomenologie gesprochen, bedeutet dieses Fühlen ein affektives leibliches Betroffensein², welches für die weiteren Ausführungen in diesem Aufsatz eine wesentliche Rolle spielen wird bzw. das beispielhaft an die Oberfläche zu holen das wesentliche Anliegen des Beitrags ist.

Ruinen insbesondere zerstörter Dörfer und Städte verweisen auf Lebensformen, die unterbrochen oder für immer vergangen sind, zu denen wir uns aber oft doch historisch oder kulturtopografisch in Bezug setzen können. Kommen wir mit den Ruinen nicht in Form tagesaktueller Medienereignisse (in denen ihre gerade erst erfolgte Zerstörung berichtet wird) in Berührung, sondern liegt die Ursache der Zerstörung länger zurück, dann setzen statt Schrecken oder einer nicht eingestandenen Erleichterung (»Gott sei Dank bin ich nicht betroffen!«) oft Faszination für das Gewesene und mitunter Reflexion über historische Zusammenhänge ein. »Welche Dynamik das Entsetzliche im Leib der Stadt ausgelöst hat, bildet die Fotografie nicht ab«, so Jürgen Hasse über Ruinen in »Der Leib der Stadt«.³ »Sie kann aber in ihrer Ästhetik Nachdenklichkeit stiften«.⁴ Dies gilt auch für Film oder Computerspiel⁵.

1 Vgl. Alex Neill, »Empathie und (filmische) Fiktion«, *Empathie im Film. Perspektiven der Ästhetischen Theorie, Phänomenologie und Analytischen Philosophie*, Hrsg. Malte Hagener & Ingrid Vendrell Ferran (Bielefeld: transcript, 2017), 47. Die Frage, warum wir überhaupt von fiktionalen Inhalten betroffen sein können, von denen wir ja wissen, dass sie nicht real sind (d.h. wir wissen, dass es sich nicht um eine Darstellung einer Ruine, eines anderen Menschen, eines echten Monsters usw. handelt) ist keine, der wir hier nachgehen – uns geht es darum, über das gespürte Betroffensein sprechen zu können. Vgl. aber Noël Carrol, *The Philosophy of Horror Or Paradoxes of the Heart* (New York/London: Routledge, 1990), insbes. das Kapitel 2 zum »Fearing Fictions«.

2 Vgl. Hermann Schmitz, *Der Leib* (Berlin/Boston: de Gruyter, 2011), 92.

3 Jürgen Hasse, *Der Leib der Stadt. Phänomenographische Annäherungen*. (München: Alber, 2015), 152. Hasse bezieht sich auf Schmitz und will »die vitale Essenz [des] urbanen Charakters [der Stadt] anschaulich machen« (ebd. 55). Dabei stelle sich »[d]ie eigentümliche, eben urbane Vibration des städtischen Leibes [...] als etwas Spürbares und nicht als etwas visuell Sichtbares oder semiotisch ›Lesbares‹ dar.« (ebd., 66). Diese leiblich spürbare Vibration ist in Ruinen von Stadtlandschaften zum Erliegen gekommen.

4 Ebd., 152.

5 Wir nehmen keine Unterscheidung von Computerspiel, Videospiel u. ä. vor, da etwa auch Spielekonsolen, die am Fernseher betrieben werden (was durch das »Video« in »Videospiel« ausgedrückt wird) oder mobile Geräte Computer sind.

Als Tourist*innen setzen wir uns dem Reiz von Ruinen für wenige Stunden aus, um Erfahrungen von Ähnlichkeit und Differenz hinsichtlich unser eigenen Lebenswelt zu machen. Wir spüren, dass die vergangenen Menschen auf einer grundlegenden Ebene womöglich ganz ähnliche Alltagsorgen wie wir hatten, wenngleich diese oft in andere zeitliche oder kulturelle Kontexte eingebettet waren und sie sie auf andere Weisen bearbeitet haben. Erkundend nähern wir uns der vergangenen Lebenswelt an, spüren oft noch den Nachhall lebendigen Alltags, ohne ihn freilich jemals ganz zu erfassen.

Insbesondere Ruinen, die erst einige Jahrzehnte brach liegen, verströmen noch die Aura des Lebendigen – ›lost places‹ in urbanen Umgebungen, die nicht nur baulich, sondern auch aufgrund zurückgelassener Gegenstände (Haushaltswaren, Dokumente, Kleidung, Maschinen usw.) auf den früher dort stattgefundenen Alltag verweisen. Sie sind nicht mehr ganz Ort, aber auch nicht einfach nur spatialer Raum⁶, sondern liegen ähnlich den von Marc Augé beschriebenen »Nicht-Orte[n]«⁷ dazwischen. Sie bieten besonders viele Anknüpfungspunkte, um Differenzerfahrungen zu machen – uns selbst an die Stelle der früheren Bewohner*innen zu setzen. Dies geschieht nicht nur in der Reflexion, sondern schon durch affektives Betroffensein⁸ auf leiblicher Ebene.

In Computerspielen dienen Ruinen häufig als Handlungsorte. Besonders reizvoll sind Ruinen, die in eine größere offene Spielwelt eingebettet sind, da die Anreise zu und das Verlassen der Ruinen den Übergang von (gespieltem) Alltag und Vergangenheit, beziehungsweise die entsprechende Differenzerfahrung, befördern kann. Denn auch im Spielkontext ist eine Ruine ein herausgehobener Ort, der von der sonstigen Spielwelt verschieden ist. Die Open-World-Rollenspiele

6 Während ein Raum abstrakt ist, ist ein Ort konkret; vgl. einführend Tim Cresswell, *Place: A short introduction* (Malden u.a.: Blackwell, 2004), 8. Die Unterscheidung liegt in der Bedeutung eines spatialen Raumes für jemanden. Ein Raum als geometrische, horizontale oder vertikale Ausdehnung trägt in sich keine Bedeutung. Die erhält er erst, wenn Menschen sich den Raum aneignen und mit Bedeutungen aufladen – indem sie darin wohnen, soziale Beziehungen aufbauen und pflegen, ihn gestalten und Ähnliches. Vgl. zum Unterschied von Raum und Ort in virtuellen Welten Mario Donick, *Die Form des Virtuellen. Vom Leben zwischen zwei Welten* (Hannover: Heise, 2016), Pos. 367ff., sowie Mario Donick, *Let's Play! Was wir aus Computerspielen über das Leben lernen können.* (Wiesbaden: Springer, 2020), 53ff.

7 Marc Augé: *Nicht-Orte* (München: C.H. Beck 2011).

8 Vgl. Schmitz, *Der Leib*, 89f.

Fallout 4 (Bethesda Softworks 2015) und *Elex 2* (Piranha Bytes 2022) sind in einer postapokalyptischen Welt angesiedelt, in der urbane Ruinen eines früheren, friedlicheren Alltags nach wie vor prägende Kennzeichen der Spielumgebung sind. Als Spieler*in reisen wir zu zerstörten und nicht mehr bewohnten Orten wie Sanctuary und Concord (beide *Fallout 4*) sowie Tomsontown (*Elex 2*), erkunden diese und lassen sie auch wieder zurück, um in den gespielten Alltag zurückzukehren.

In diesem Beitrag soll mit phänomenologischem Fokus erkundet werden, wie diese Spiele das aus der echten Welt bekannte leibliche Betroffensein beim Erforschen urbaner Ruinen anregen – beziehungsweise warum entsprechende Regungen mitunter auch ausbleiben, obwohl rein strukturell die nötigen ›Zutaten‹ (zerstörte Häuser, kaputte Straßen, alte Bahnlinien, liegegebliebene Alltagsobjekte usw.) vorhanden sind. Als Beispiel für im leiblichen Sinne stark wirksame – das heißt leibliche Regungen anregende – Ruinen wird *Fallout 4* herangezogen; dem wird *Elex 2* als weniger wirksames Beispiel gegenübergestellt.⁹ Wir schauen uns zunächst an, wie offene Spielwelten aus phänomenologischer Perspektive einzuordnen sind. Dies geschieht spezifisch in Anlehnung an die Neophänomenologie nach Hermann Schmitz¹⁰, die die individuelle Leiberfahrung in ganzheitlich und schlagartig wirkenden Situationen in den Mittelpunkt rückt (Abschnitt 2). Drei Szenen aus dem Spiel *Fallout 4* werden als Beispiele für die Wahrnehmung solcher Situationen untersucht (Abschnitt 3). Dem wird schließlich *Elex 2* gegenübergestellt, wo statt ganzheitlicher Situationen eher lose zu Konstellationen geordnete Strukturen wahrgenommen werden (Abschnitt 4).

Für das Folgende ist zu beachten, dass mit der Anlehnung an Schmitz eine rezeptionsästhetische Perspektive eingenommen wird und dass alle Aussagen zu Wahrnehmungen und Leiberfahrungen aus Sicht der Autor*innen dieses Beitrags und ihrer individuellen leiblichen Dispositionen¹¹ erfolgen. Damit soll natürlich

9 Statt der Formulierung »wirksam« gerät man in Versuchung, von »funktionieren« im Sinne des Ermöglichens gelungener Immersionserfahrungen, das heißt möglichst bruchlosen Eintauchens in die Spielwelt, zu sprechen, aber das käme zu sehr einer Wertung der Designbemühungen der Spielhersteller nahe.

10 Einführend eignet sich Schmitz, *Der Leib*.

11 Mit leiblicher Disposition ist gemeint, inwiefern wir durch Wahrnehmungen leiblich angeregt werden, was je nach Individuum und aktueller Situation unterschiedlich ist. Schmitz bezeichnet die leibliche Disposition als »Grundstimmung des leiblichen Befindens« (Hermann Schmitz, »Der vergessene Leib. Phänomenologische Bemerkungen zu Leib, Seele und Krankheit«, *Zeitschrift für Klin. Psych. Psychopath. Psychother.*, 35 (1987) Heft 3, 274).

nicht verneint werden, dass Computerspiele hergestellte Medienprodukte sind und für eine umfassende Betrachtung des Mediums auch produktionsästhetische Perspektiven fruchtbringend sind. Wenn etwa Marc Bonner in Bezug auf Ruinen in Open-World-Spielen schreibt: »Ruinen sind [...] Spektakel der Vergänglichkeit und somit Mittel zur Inszenierung von einstigen Prozessen und Ereignissen von kolossalen Ausmaßen, von Aufstieg und Verfall menschlicher Kulturen oder auch fremder Zivilisationen und Machtinteressen.«¹², dann sind wir uns bewusst, dass eine leibliche Wahrnehmung beim Spielen nicht losgelöst von den im Spiel genutzten Inszenierungsstrategien ist. Es ist jedoch nicht das Ziel dieses Beitrags, Zusammenhänge etwa zwischen konkreten Mitteln der Inszenierung und ihrer Wahrnehmung herauszustellen.¹³ Es geht mit Schmitz zunächst um das Ernstnehmen der individuellen Erfahrungen als solche, und um die Frage, wie diese sprachlich ausgedrückt und damit nachvollziehbar gemacht werden können. Die Neophänomenologie hat dafür Begriffe entwickelt, von denen im Folgenden einige genutzt werden, um die Wirkung der betrachteten Spielwelten zu beschreiben.¹⁴

2. Leibliche Wahrnehmungen aus (neo)phänomenologischer Sicht

Abseits der im Spiel angelegten Handlungserwartungen auf spielmechanischer und narrativer Ebene haben wir in Open-World-Spielen wie *Fallout 4* und *Elex 2* die Möglichkeit, die Spielumgebungen in Ruhe auf uns wirken zu lassen, ähnlich dem touristischen Wandern durch echte Landschaften, dem Flanieren durch echte Städte und dem Erkunden echter Ruinen und *lost places*. Die aus solchen und ähnlichen echten Situationen bekannten leiblichen Regungen können sich auch beim Erkunden von Spielwelten einstellen.

12 Marc Bonner, *Offene-Welt-Strukturen* (Marburg: BÜCHNER, 2023), 41, Fußnote 30.

13 Vgl. dazu aber ausführlich und wegweisend Felix Zimmermann, *Virtuelle Wirklichkeiten. Atmosphärisches Vergangenheitserleben im Spiel* (Marburg: BÜCHNER, 2023).

14 Vgl. auch Mario Donick, »Zum leiblichen Erleben fantastischer Situationen in Spielen.« *PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung*. 15.02.2022, URL: <https://paidia.de/zum-leiblichen-erleben-fantastischer-situationen-in-spielen/> [letzter Abruf: 19.07.2023]. Darin versucht Donick Ähnliches für »das Fantastische« in Spielen.

Mit dem Interesse an leiblichen Regungen legt die Neophänomenologie das Augenmerk auf Wahrnehmungen, die nicht eindeutig einem unserer körperlichen Sinne zugeschrieben werden können, aber für die Wahrnehmenden dennoch vorhanden sind. Beispielsweise können wir die angespannte *Atmosphäre*¹⁵ eines Meetings wahrnehmen oder die Welt in einem Computerspiel als atmosphärisch dicht empfinden. Wir können eine erleichternde *Weitung* beim Verlassen eines düsteren Hauses empfinden oder eine *Engung*, wenn ein Monster in einem Computerspiel unseren Blick ganz auf sich zieht und wir alles andere ausblenden. Wir können von spitz zulaufenden, *epikritischen*¹⁶ Bauformen eines Gebäudes geradezu abgestoßen sein und von einem *protopathisch*¹⁷ weich wogenden Kornfeld angezogen. Ein zum Horizont in einer Kurve verlaufender Wanderweg kann zum Nachzeichnen der durch den Weg *suggestierten Bewegung* anregen, was wir übrigens auch ohne bewusstes Prüfen unserer Körpergrenzen in Relation zur Umwelt kollisionsfrei schaffen¹⁸, dank des *motorischen Körperschemas*, das nach Schmitz »seinen Sitz im Leib«¹⁹ habe.

15 Atmosphären sind nach Schmitz freischwebend und gehen nicht von Dingen aus: »Eine Atmosphäre [...] ist eine randlose, unteilbar ausgedehnte Besetzung eines flächenlosen Raumes« (Schmitz, *Der Leib*, 89). Zimmermann, *Virtuelle Wirklichkeiten* zeigt, dass diese Perspektive für die Betrachtung von Atmosphären in Computerspielen zu einschränkend sein kann, wenn man Spiele auch produktionsästhetisch untersucht (was für viele Anwendungsbereiche nützlich ist) und nutzt eher den Atmosphärenbegriff Gernot Böhmes. Dieser gesteht Dingen zu, zumindest teilweise (aber nicht alleinig) an der Entstehung von Atmosphären beteiligt zu sein, vgl. Gernot Böhme, *Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik* (Berlin: Suhrkamp 2013), 34ff.

16 Epikritisch meint im Sinne der Schmitz'schen Phänomenologie spitz zulaufende, harte, stechende, schrille Phänomene – etwa ein Spitzdach, ein unbequemer Stuhl mit fester Sitzfläche, ein stechender Schmerz, ein kurzer Schrei in hoher Tonlage oder ein grelles Rot. Die Phänomene sind epikritisch, weil sie »ortsfindend« sind. (Robert Gugutzer, *Soziologie des Körpers*, (Bielefeld: transcript, 2004), 151). Ihre Wirkung kann also einem bestimmten Ort des Leibs zugeordnet werden.

17 Protopathisch meint abgerundete, weiche, dumpfe, gedämpften Phänomene – wie eine bauchige Glasflasche, ein gemütlicher Sessel, ein dumpfer Schlag, ein sanfter Ambient-Klang im Chillout-Bereich eines Clubs oder ein kühles Blau. Die Phänomene sind protopathisch, weil sie »ortsauflösend« sind (Gugutzer, *Soziologie*, 151). Ihre Wirkung ist nur schwer einem konkreten Ort des Leibs zuzuordnen.

18 Schmitz, *Der Leib*, 22.

19 Ebd.

Der Begriff »Leib« meint kein Ding; der Begriff ist eher eine Kurzform für die Gesamtheit leiblicher Regungen, die wir als spürende Subjekte erfahren können. Damit ist Leib dem naturwissenschaftlich objektivierten, messbaren »Körper« gegenübergestellt. Es geht der Neophänomenologie nicht um naturwissenschaftliche, körperliche Erklärungen für entsprechende Phänomene (die sich sicher finden lassen – ohne visuelle Sinneswahrnehmung beispielsweise ist es schwierig, bei einem nach oben strebenden Kirchturm eine leibliche, etwa hinaufziehende, Wirkung zu spüren). Schmitz' Absicht ist es, leiblich spürbare Phänomene überhaupt als Tatsachen ernst zu nehmen und Wege zu finden, über sie zu sprechen. Begriffe und Begriffspaare wie Atmosphäre, Bewegungssuggestion, Engung/Weitung, Spannung/Schwellung oder epikritisch/protopathisch sind einige der Vokabeln, die Schmitz vorschlägt, um leibliche Regungen sprachlich auszudrücken.

Der Engung und Weitung werden dabei besondere Bedeutung beigemessen, da diese zentral für den sogenannten »vitalen Antrieb« sind. »Leiblichsein«, so Schmitz, »bedeutet [...] in erster Linie: zwischen Enge und Weite in der Mitte zu stehen und weder von dieser noch von jener ganz loszukommen«. ²⁰ In unserer Alltagswelt machen wir ständig diese Erfahrungen; spüren angespannte Momente als Enge, entspannte Momente als Weite (Schmitz nutzt das Begriffspaar Spannung und Schwellung, um beide Seiten zu beschreiben). Auch bei der Wahrnehmung von Medien können Enge/Weite-Empfindungen entstehen, was alle wissen, die schon mal bei einem spannenden Film angespannt und in sich zusammengezogen auf dem Stuhl hin und her rutschten, und bei Auflösung der spannenden Szene entspannt in den Sitz zurücksanken, als Reflex der leiblichen Regung auch die Körperspannung nachließen und so in die Weite aufgingen.

Als Menschen mit leiblichen Regungen sind wir in Situationen. In einer Situation kommen Sachverhalte, Probleme und Programme zusammen. ²¹ Sachverhalte sind das, was ist. Probleme sind das, was sein soll. Programme sind Normen, Wünsche, Vorstellungen u.ä., die beeinflussen, wie wir die Situation hinsichtlich des Problems wahrnehmen, beurteilen, bearbeiten. Situationen zeigen sich jedoch nicht schrittweise oder in den drei genannten Aspekten getrennt, sondern sie erscheinen uns schlagartig und ganzheitlich. Ihre Bedeutungen sind nicht im Einzelnen explizierbar (der Versuch würde zu bloßen Konstellationen führen), sie sind »binnen-

²⁰ Schmitz, *Der vergessene Leib*, 273.

²¹ Schmitz, *Der Leib*, 75.

diffus«²². Die Problem- und Programmbegriffe sind daher nicht so konkret zu verstehen wie es der Alltagsgebrauch dieser Wörter suggeriert. Oft ist mit Problem im Alltag gemeint, dass ein unerwünschter Zustand in einen erwünschten Zustand transformiert wird, wobei eine Barriere überwunden werden muss.²³ Als Programm in dem Sinne könnten die Schritte einer Transformation betrachtet werden, das heißt zuerst tue ich dies, dann tue ich jenes, usw., um den erwünschten Zustand herbeizuführen. Doch in neophäomenologischer Sicht geht es nicht sofort ums Tun, sondern zunächst um die Wahrnehmung der Situation, weshalb das Problem nicht sofort als etwas zu ›Lösendes‹ und das Programm nicht als schrittweiser Lösungsweg misszuverstehen ist – die angespannte Atmosphäre des Sachverhalts »Meeting« mag zwar ein wahrgenommenes Problem sein (sie stört vielleicht die Zusammenarbeit und den Erfolg des Meetings), das vor einem Programm (etwa dem in einer Firma als Norm gesetzten Wunsch, dass wir uns im Team doch alle gut verstehen) beurteilt wird. Aber das heißt nicht, dass sofort, vielleicht vorschnell, interveniert werden muss oder kann, denn der Versuch, die Situation im Sinne einer Lösung zu zerlegen, führt nur zu Konstellationen, in denen das eigentlich Bedeutsame – das, was im Beispiel der angespannten Atmosphäre dieser vielleicht zugrunde liegt – dennoch nicht erkennbar oder bearbeitbar wird.

Computerspiele freilich sind meist genau auf bearbeitbare Konstellationen ausgerichtet. Selbst Open-World-Spiele, die hohe Bewegungs- und Handlungsfreiheit versprechen, sind durch Queststrukturen gekennzeichnet und stellen das Problemlösen durch Spieler*innen in den Mittelpunkt. Statt eine Situation und eine Atmosphäre zunächst wirken zu lassen, folgen wir Aufgabe um Aufgabe, um ein Ziel – sei es das Ende einer Geschichte, sei es ein hoher Punktestand, usw. – zu erreichen. Nehmen wir uns jedoch die Zeit, einmal »[a]nders [als intendiert zu] spielen«²⁴, wird deutlich, dass auch gestaltete Spielwelten als Situation wirken und leibliche Regungen verursachen können.

22 Ebd., 118. Damit ist gemeint, dass die Bedeutungen in einer Situation nicht alle vereinzelbar bzw. zählbar sind.

23 Vgl. Dietrich Dörner, »Denken, Problemlösen und Intelligenz.« *Psychologische Rundschau*, Band XXXV, Heft 1 (1984), 10–20.

24 In Donick, *Let's Play!*, 131 ruft der Autor zu einer Spielweise auf, die sich weniger an den Intentionen und Plänen der Designer*innen orientiert, die in den Strukturen und Mechaniken von Spielen ausgedrückt sind, sondern die die bewusstere, auch leibliche, Wahrnehmung der Spielsituationen und das Spielen abseits von Erwartungen in den

3. Situationen in *Fallout 4*

Betrachten wir zur Verdeutlichung und Anwendung drei Szenen aus *Fallout 4* genauer²⁵: (1) das Betreten und Verlassen des Atombunkers (Vault 111) zu Spielbeginn; (2) die kurz darauf folgende Rückkehr ins durch den Atomschlag zerstörte Zuhause im Ort Sanctuary; (3) das Betreten und Erkunden der nicht weit entfernten Kleinstadt Concord. Insbesondere sorgt in diesen Szenen ein häufiges Wechselspiel aus Engung und Weitung sowie epikritischen und protopathischen Elementen für eine angenehme Spannung und Lösung der Spannung, und damit auch abseits narrativer Elemente für ein Interesse, die Spielwelt weiter zu erkunden.

3.1 Szene 1: Betreten und Verlassen des Vault

Bereits zu Beginn des Spiels wird das Muster beziehungsweise Wechselspiel aus leiblicher Engung und Weitung etabliert, das das Erleben des Spiels auch später bestimmen wird. Es ist eng verbunden mit der Bewegung der Spieler*innen durch die Spielwelt, bei dem sich engende, angespannte Abschnitte mit weitenden, entspannenden Abschnitten abwechseln.

Nach der Charaktererstellung und einer kurzen Situierung in der Vorkriegswelt mit Ehepartner und Baby Shaun kommt es schnell zu einem Atomalarm, weshalb das Paar in einen nahegelegenen Atombunker, Vault 111, fliehen muss. Der Weg zur Vault ist leicht zu finden, da die Straße, hilfreiche NPC-Soldaten und ein Pfad direkt dort hinführen. Auch andere Bewohner Sanctuaries laufen in diese Richtung. Das Deuten der NPC-Soldaten mit dem ausgestreckten Arm in Richtung des Bunkers ist zwar auch zeichenhaft (wie ein Pfeil: »da geht es lang«),

Vordergrund stellt.

25 Subjektive Beschreibungen leiblicher Wahrnehmungen sind in phänomenologischer Tradition üblich und nötig, wie Dan Zahavi betont: »Der Gedanke ist [...], dass jedes Phänomen, jedes Erscheinen eines Gegenstandes, immer ein Erscheinen *von* etwas *für* [beide Hervorh. i. O.] jemanden darstellt. Wenn man verstehen möchte, wie körperliche Gegenstände, [...] soziale Verhältnisse, kulturelle Produkte als das erscheinen können, was sie sind, und zwar mit der Bedeutung, die sie haben, dann muss man zwangsläufig das Subjekt oder die Subjekte mit einbeziehen, denen sie erscheinen.«, Dan Zahavi, *Phänomenologie für Einsteiger*. (Paderborn: Fink, 2007), 18. Obwohl in vorliegendem Text auf eine sprachliche First-Person-Perspektive in den Formulierungen verzichtet wird, sind die Beschreibungen dennoch aus Sicht *dieser* Autor*innen verfasst.

aber es wirkt gleichzeitig leiblich als Bewegungssuggestion, d. h. die Wahrnehmung des in eine Richtung gestreckten beziehungsweise bei einem der NPCs sich kreisförmig bewegenden Arms legt bereits nahe, sich in diese Richtung zu wenden und eine Bewegung in dieselbe Richtung zu vollziehen. Der etwas geschwungene, über eine Brücke und nach oben führende Pfad²⁶ bis zum Eingangsbereich des Bunkers legt ebenfalls eine Bewegung nahe, die dann wie von selbst erfolgt. Das durch die Bewegungssuggestionen ausgelöste Bewegungsmoment ist im Kontext der Evakuierungsszene eine wirkungsvolle Inszenierungsmethode, die der Dringlichkeit der Notsituation (»Atomangriff – schnell alle in den Bunker!«) Ausdruck verleiht, ohne dass das Spiel hier übermäßig auf semiotische und narrative Mittel zurückgreifen muss. Erklärungen oder eine bewusste Orientierung (»Wo muss ich lang?«) sind kaum nötig, da Bewegungssuggestionen die richtige Richtung bereits vorreflexiv leiblich nahelegen. Das ist der Situation angemessener.

In die Vault geht es in letzter Sekunde abwärts mittels einer Aufzugsplattform. In der Abwärtsbewegung verengt sich die helle weite Umgebung schnell auf den dunklen Aufzugsschacht und weitet sich unten angekommen wieder ein Stück weit auf, wenn die scheinbar Geretteten in bürokratisch-geordneter und dadurch zunächst beruhigender Weise in Empfang genommen werden. Gemeinsam geht es in angebliche Desinfektionskapseln, die durch ihr abgerundetes Design vertrauenserweckend wirken²⁷ und so auch durch den anwesenden Arzt eingeordnet werden. Beim Schließen der Kapsel ist erwartungsgemäß wieder eine Engung spürbar, die jedoch schnell in eine endlose Weite aufgeht, als klar wird, dass statt einer Desinfektion ein ungewollter Kälteschlaf folgt, das Bild in Weiß ausgeblendet und so für mehrere Sekunden bleibt.²⁸ Es gibt keinen Ankerpunkt mehr für das

26 Pfade und Straßen sind mit unserer Leibwahrnehmung verbunden. Sie entstehen aus unseren Bewegungstendenzen, aber regen sie auch an und ordnen sie. Der Phänomenologe Bernhard Waldenfels dazu: »Wege haben teil an Gewohnheiten, die in unseren Leib eingezeichnet sind.« (Bernhard Waldenfels, *Ortsverschiebungen. Zeitverschiebungen. Modi leibhaftiger Erfahrung*. (Frankfurt a. M., Suhrkamp, 2016), 49).

27 Aus der echten Welt ist etwa von Zahnarztpraxen bekannt, dass ein abgerundetes statt kantiges Design von Möbeln und Technik beruhigend wirken soll. Empirische Studien dazu scheinen (im Gegensatz zu sich an Angst-Patient*innen richtenden Vermarktungsstrategien) nicht zu existieren, jedoch scheint ein subjektiv positiver Effekt protopathisch wirkenden Designs aus leibphänomenologischer Sicht durchaus plausibel.

28 Eine spielmechanische Entsprechung der gezeigten Szene ist die den Spieler*innen zeitweise genommene Handlungsfähigkeit. Die Eingabegeräte (Tastatur, Maus oder

suchende Auge. So wie die Figur eingefroren ist, gibt es auch für die Spieler*innen nichts mehr zu sehen und zu tun; Wahrnehmung und Handlungsmöglichkeiten sind in dieser Weite zeitweise suspendiert, was wiederum zur Engung führt (was sich etwa in einem Anspannen des Spieler*innen-Körpers, einem gespannten Luftanhalten oder auch einem festen Drücken bis hin zum Verkrampfen der Finger um den Game-Controller äußern kann), während sich die bange Frage stellt, was wohl als Nächstes geschehen wird.

Es folgt etwas, das wohl als halbes Erwachen bezeichnet werden kann. Immer noch bewegungslos müssen Spieler*innen zusehen, wie unbekannte Personen, die in die Vault eingedrungen sind, den Ehepartner in der gegenüberliegenden Kälteschlafkapsel erschießen und das Baby aus dessen Händen entführen. Die Szenerie außerhalb der Kapsel ist, anders als vorher, dunkel, es gibt nur kalten, blauen Lichtschein. Nach der Entführung wird nochmals ausgeblendet. Schließlich wird der Kälteschlaf beendet, die Kapsel öffnet sich und die Spielfigur kann wieder gesteuert werden.

Die Situation für die Spielfigur ist nun recht komplex. Die wesentlichen Sachverhalte der Situation sind: Überlebende*r eines Atomschlags; gefangen in einem unterirdischen Bunker zu unbekannter Zeit; Witwe*r; Elternteil eines entführten Babys. Die wesentlichen Probleme, die sich in der Situation stellen, sind: überleben; das Baby retten; herausfinden, was überhaupt passiert ist. Das wesentliche Programm der Situation sind die Normen und Wünsche, die ein besorgtes und liebendes Elternteil in so einer Situation wohl hätte. Die Bedeutung, die die Situation für einen echten Menschen hätte, wäre jedoch diffus, das heißt sie kann nicht auf die eben genannten konstellativen Elemente runtergebrochen werden. Für die Spieler*innen, die die Spielfigur steuern, ist die Konstellation jedoch handlungsleitend für den weiteren Spielverlauf: Überlebe und finde dein Kind. Erster Schritt: Den Bunker verlassen und an den naheliegendsten Ort, nämlich nach Hause, das wir bereits aus dem Prolog kennen, zurückkehren.

Controller), die sonst die Erkundung des Raums und in der Regel auch das Ausbrechen aus sowohl engen als auch weiten Situationen ermöglichen, erfüllen diese Funktion hier nicht, was die Intensität der Wahrnehmung – das Gefühl des Gefangenseins in der Kapsel – noch verstärkt. Insofern scheint es übrigens für weitere Arbeiten lohnenswert, Enge- und Weite-Wahrnehmungen im Zusammenhang mit der Handlungsfähigkeit der Spieler*innen (Agency) zu untersuchen. Dank an Arno Görger für diesen Hinweis.

3.2 Szene 2: Rückkehr nach Hause

Nach dem Erwachen aus der Kälteschlafkapsel kehren Spielfigur und Spieler*in zum Aufzug zurück. Die unterirdischen Gänge der Vault dienen spielmechanisch u.a. als Kampftutorial, fühlen sich leiblich in der Situation der Spielfigur aber vor allem als enges lebloses Grab an, das man schnell verlassen will. Zu positiv anschwellender Musik wird schließlich der Zugang zum Aufzug entsperrt und mit dem Aufzug geht es an die Oberfläche, in gleißendes Licht – eigentlich ein erhebender Moment im wahrsten Sinne des Wortes, der tatsächlich aber ein zeitgleich wirkender Kontrast aus Weiteempfinden (ob der Darstellung in Bild und Ton) und Anspannung (ob des Wissens, dass oben alles zerstört sein dürfte) ist.

Nach dem Verlassen des Bunkers führen Questmarker und Landschaftsgestaltung (der Weg geht in einem Bogen bergab) zurück ins frühere Zuhause. Das US-amerikanische 1950er-Idyll Sanctuary ist nun zum größten Teil zerstört (Abb. 1).



Abb. 1: Sanctuary ist direkt zu Spielbeginn das Klischee einer US-amerikanischen Siedlung der 1950er Jahre, aber nach kurzer Zeit durch einen Atomschlag verwüstet (eigener Screenshot).

Die Einfamilienhäuser stehen noch, die Straße ist noch erkennbar und führt weiterhin an andere Orte in der Spielwelt. Auch die Stromleitungen, an hohen Pfeilern hängend, existieren noch und weisen auf andere Orte hin. Ansonsten aber

ist alles zerbrochen, zerrissen, verrostet und verdreckt. Die beruhigend-sanften blauen Fassaden sind durch rötliche Verfärbungen entstellt. Autowracks rostet auf Grundstücken vor sich hin, ihrer Fähigkeit zur Fortbewegung beraubt. Aber die Straße ist wegen ihres schlechten Zustands und des Grasbewuchses ohnehin nur noch für wanderaffine Fußgänger*innen geeignet. Menschen und Tiere fehlen jedoch; Gras, Büsche, Sträucher und Bäume sind zwar noch da, aber das Gras wirkt vertrocknet, und die Bäume, die vorher dicht mit Blättern bewachsene Baumkronen trugen, haben ihre Blätter verloren. Ihre dünnen Äste tasten müde in den unnatürlich strahlenden blauen Himmel. Das einstmal glückliche Bilderbuch-Vorstadtleben ist beendet. Fast alles Sanfte, Protopathische hat sich in harte, epikritische Artefakte verwandelt.

Das Wohnhaus ist in der Grundstruktur noch vorhanden und im Innern sind noch viele Einrichtungsgegenstände aus der Zeit vor dem Angriff wiederzufinden. Das Haus vermittelt noch, dass hier eine Familie *gelebt* hat – durch alte Lebensmittel, Geschirr, Spielzeug, Zeitschriften und Notizen an der Kühlschrankschür. Und trotz der Zerstörung entsteht bei der Erkundung noch ein Gefühl der Weite – große Fenster, helle Räume, abgerundete protopathische Gegenstände (Möbelstücke, Fernseher u.a.) und ein recht großer Garten erinnern an eine Zeit, zu der die Bewohner*innen hier durchatmen und sich von den sicher manchmal beengenden Alltagsorgen erholen konnten – eine Zuflucht eben, »Sanctuary«.

Doch schnell stellt sich Bedauern ein, denn die Zuflucht ist nun so weit zerstört, dass sie weder funktional noch heimelig wirkt. Durch die noch in Resten vorhandenen protopathisch wirkenden, runden, weichen Gegenstände und Strukturen durchwirkt das Epikritische – rostige, zersetzte Hauswände und das kaputte Dach – nahtlos die ehemals wohnliche Atmosphäre. Die Musik unterstützt dieses Spannungsfeld: Sie wirkt lieblich einerseits recht öffnend mit hellen Harfen und weichen Flächenklängen, doch immer wieder drängen sich etwas dumpfe, teilweise fast industriell klingende Soundeffekte in den Vordergrund. Auch der etwas mysteriöse Erkundungscharakter der Szene zieht sich durch die Musik. Ein Ziehen geht auch durch die Brust, das Herz wird einem bei diesem Anblick schwer.²⁹ Die noch unterschwellig spürbare Weite dieses Ortes wird

29 Vgl. zu dieser Art leibnaher Beschreibungen Wiebke Schwelgengräber, *Wer sehen will muss spüren. Warum uns manche Serien und Filme berühren und uns andere kaltlassen* (Wiesbaden: Springer, 2022) sowie Wiebke Schwelgengräber, »Über das Spüren

durchsetzt von einer engenden Atmosphäre. Das Ziehen und die Schwere sind mehr leibliche denn körperliche Empfindungen der engenden Wirkung der wahrgenommenen Phänomene (der Zerstörungen, die sich über ein vorher gemütliches Heim gelegt haben).

Für die Hauptfigur des Spiels, für die durch die Jahrzehnte im unfreiwilligen Kälteschlaf subjektiv nur wenige Stunden seit dem Verlassen des Hauses vergangen sind, muss der Anblick des zerstörten Hauses – trotz des Wissens um den erfolgten Atomschlag – eigentlich ein Schock sein. Doch entsprechend des Open World-Ansatzes in den Spielen des Herstellers Bethesda Softworks wird die Spielfigur spätestens nach dem Verlassen des Bunkers zum relativ leeren Avatar. Die in der oben beschriebenen ersten Szene deutlich gewordene komplexe Situation der Hauptfigur spielt ab Erkundung des Zuhauses nur noch eine unterschwellige Rolle, da die spielerische Freiheit in den Vordergrund rückt. Statt der Hauptquest zu folgen (das Baby Shaun zu finden und die Umstände seiner Entführung aufzuklären), können Spieler*innen auch beliebige andere Dinge tun – zuvorderst die freie Erkundung der Welt, während der sie sich zahlreichen anderen Aufgaben (Quests und ihren Narrationen) und leiblichen Eindrücken aussetzen.

3.3 Szene 3: Concord

Wird dem Straßenverlauf heraus aus Sanctuary gefolgt, über eine Brücke hinweg und an einer Tankstelle vorbei, erreicht man nach kurzer Zeit eine typische US-amerikanische Kleinstadt. Das Ortseingangsschild identifiziert die Stadt als Concord, einen Ort, der auch in der echten Welt existiert und im Großraum Boston gelegen ist (in dieser Region spielt auch *Fallout 4*). Concord ist bekannt durch den Dichter Henry David Thoreau. Seinem Buch *Walden* (1854) wurde im Spiel *Walden, a Game* (USC Games, 2017) ein Denkmal gesetzt. Auch in *Fallout 4* wird auf Thoreau Bezug genommen.

Concord ist in *Fallout 4* eine Geisterstadt. Sie ist – bis auf wenige Banditen – leer. Gestapelte Sandsäcke deuten auf Straßenkämpfe hin. Autowracks rosteten vor sich hin. Häuser sind beschädigt, Trümmer eines abgestürzten Luftfahrzeugs stecken in einem Museumsgebäude. Die Kirche, die an sich noch einladend wirkt

von Spielen: Leibhaftigen Horror aushalten«, *Über/Strom*, 26.07.2022, URL: <http://ueberstrom.net/ueber-das-spueren-von-spielen.html> [letzter Abruf: 19.07.2023]

und deren Turm den Blick bewegungssuggestiv nach oben zieht, ist stark beschädigt. Ihr Innenraum ist verwüstet, zwei Besucher und offenbar der Pfarrer sind noch als Skelette vor Ort. Telefonmasten sind schief oder umgekippt. Einst waren sie Symbol der Angebundenheit via Kommunikation: Sie ragten aufrecht nach oben und führten damit quasi vertikal aus der Kleinstadt heraus; jetzt verbinden sie keine Menschen mehr. Auch an der Bushaltestelle im Ort hält nichts mehr.

Doch diese trist wirkenden Überreste verweisen auch darauf, dass die Stadt einmal sehr lebendig war. Man kann sich die leblosen Straßen auch als belebte schöne Gassen vorstellen, in denen die Einwohner*innen ihren Geschäften nachgingen, in denen Straßenfeste stattfanden oder in denen Thoreau sich bewegte, um zu Hause seine dreckige Wäsche abzugeben.³⁰ Auch das »Museum der Freiheit«, das neben der Kirche als größtes Gebäude des Ortes dargestellt ist, erinnert an eine lebendigere Zeit – nicht nur, weil es als Museum für die Vergangenheit steht, sondern auch, weil Werbung für das Museum in Form eines weich im Wind flatternden, über die Straße gespannten Transparents sowie halbkreisförmiger (d.h. abgerundeter) Dekorationen an den Häusern protopathisch wirkt und sich so von den anderen Zerstörungen abhebt (Abb. 2). Der ganze Ort strömt also noch eine Atmosphäre eines ehemals bunten und reichen Lebens in einer lebendigen Stadt aus, die unter anderen in den verschiedenen oben genannten Artefakten erlebbar wird. Großflächig aber durchzieht diese ehemals vitale Stadt nun der Tod, eine Atmosphäre der Enge und des Stillstandes. Erneut ›lebt‹ die Spielwelt von *Fallout 4* aus dem Wahrnehmen des Wechselspiels dieser zwei Pole.

30 Thoreau lebte zwar eine Weile in der Natur außerhalb der Stadt, aber seine dreckige Wäsche brachte er regelmäßig nach Hause zum Waschen. Wir erwähnen das hier, weil genau solche banalen Tätigkeiten auf die Lebendigkeit der Lebenswelt – und hier eben auch der von *Fallout 4* – hinweisen. Vgl. Gisa Funck, »Henry David Thoreaus ›Walden‹. Plädoyer für den Teilzeit-Ausstieg«, *Deutschlandfunk*, 10.05.2015, URL: <https://www.deutschlandfunk.de/henry-david-thoreaus-walden-plaedoyer-fuer-den-teilzeit-100.html> [letzter Abruf: 20.07.2023]



Abb. 2: »Celebrate History«: Zentrum der Kleinstadt Concord in *Fallout 4* (eigener Screenshot).

Das Erleben dieser komplexen Atmosphäre wird auch durch die musikalische Untermalung gestützt, die wie schon bei der Rückkehr in das einstmals gemütliche Zuhause in Szene 2 ein Wechselspiel aus hellen und sanften Harfenklängen und dumpfen, dunklen Tönen bietet und somit das Spiel aus leiblicher Enge – hier zum Beispiel ein Empfinden von Sehnsucht oder Gefahr – und leiblicher Weite – zum Beispiel die vom Museum und der Kirche ausgehende Hoffnung – fortsetzt.

Die Atmosphäre der Weite wird leiblich zudem spürbar durch die Straßen, die in verschiedene Richtungen raus aus der Stadt führen. Gleichsam weitet sich die Weltwahrnehmung der Spieler*innen.³¹ Auch jetzt noch, selbst nach der Zerstörung, meint man diese Weite zu erleben. Wie muss sich die Weitung der Weltwahrnehmung erst für die Bewohner*innen Concorde angefühlt haben, als noch Busse und Autos fuhren? Doch weiter entfernte Orte sind noch immer verfügbar; als Spieler*in kann man die Welt zumindest noch wandernd erkunden.

Zusammengefasst lässt sich das Spielen in der Welt von *Fallout 4* als eine ganzheitliche Situation betrachten, in der sich Spieler*innen befinden. Als Spie-

31 Vgl. in diesem Zusammenhang auch den Begriff der »Weltreichweite« in Hartmut Rosa, *Resonanz*, (Berlin: Suhrkamp, 2019).

ler*in werden wir nach dem Verlassen der Vault schlagartig in die uns ab da noch unbekannte Welt geworfen. Wir sind mit zahlreichen Sachverhalten konfrontiert, diversen Problemen und wir folgen einem Programm, das sich aus den Normen eines Open-World-Rollenspiels ergibt (der Rolle der Spielfigur und der Situation der Spielfigur gerecht werden; die Welt erkunden; Quests lösen; die Hauptstory verfolgen). Aber das Besondere der *Fallout 4*-Situation ist ihre Binnendiffusität, dass also ihr Sinn nicht an einzelnen konstellativen Elementen (einzelnen Orten, einzelnen Quests) festzumachen ist, sondern mehr als die Summe der narrativen, spielmechanischen und visuellen Anteile ist.³² Diese nicht zu explizierenden Aspekte liegen wesentlich in dem ständigen Wechselspiel aus lebendiger, heiler Vergangenheit und teils toter, kaputter Gegenwart, das sich schon auf der Ebene leiblicher Regungen beim Erkunden der Welt zeigt. Dem Spiel ›gelingt‹ es, den aus neophänomenologischer Sicht für die leibliche Erfahrung wichtigen vitalen Antrieb als Wechselspiel aus Engung und Weitung in zahlreichen Situationen erlebbar zu machen. Letztlich ermöglicht *Fallout 4* damit historisch aufgeladene Resonanzerfahrungen im Sinne Hartmut Rosas. In Bezug auf Geschichte stellt Rosa heraus: »Zu einer genuinen Resonanzerfahrung wird dies dann und dort, wo die Vergangenheit gleichsam als *kopräsent* [Hervorh. i. O.] und dadurch mit der Gegenwart und der Zukunft verknüpft erlebt wird.«³³ *Fallout 4* ruft ein Erleben solcherlei Kopräsenz immer wieder hervor.

4. Prosaische Konstellationen statt poetischer Situationen – *Elex 2*

Ein anderes Rollenspiel, das ebenfalls in einer postapokalyptischen Welt spielt, und zumindest an Oberflächenstrukturen zunächst gar nicht unähnlich zu *Fallout 4* wirkt, ist *Elex 2*. Gerade diese vordergründigen Parallelen prädestinieren *Elex 2* für einen Vergleich, daher soll abschließend an einigen Punkten die Leibwahrnehmung in *Elex 2*s Ruinen-Stadtgebiet Tomsontown skizziert werden, und warum es sich hier eher um Konstellationen statt Situationen handelt.

³² Vgl. Schmitz, *Der Leib*, 75.

³³ Rosa, *Resonanz*, 505.

Tomsontown ist schon früh zu Spielbeginn aus der Ferne erkennbar – noch stehende Hochhäuser sowie völlig zerstörte Ruinen, die nur noch als Stahlgerippe erkennbar sind, ragen in die Höhe. »Schutt und verbogene Eisenträger sind [...] beinahe noch pulsierende Zeichen der Zerstörung einer lebendigen Stadt«, so Jürgen Hasse³⁴, und entsprechend wecken die Ruinen in *Elex 2* direkt Interesse, zu erkunden, was sich dort wohl verbirgt beziehungsweise auf welche Vergangenheit der fiktionalen Welt die Ruinen hinweisen.

Da Spieler*innen die (stets männliche) Spielfigur Jax mittels eines Jetpacks auch vertikal steuern und somit natürliche Hindernisse leicht überwinden können, und damit Verkehrswegen nicht folgen müssen, ist es relativ leicht, Tomsontown zu erreichen. Eine gewöhnlichere Zufahrt zu Tomsontown besteht aus einer vom Umland nach oben führenden Straße, auf der viele Autowracks stehen. Entscheidet man sich, zu Fuß dieser Straße zu folgen, ist eine bedrückende Atmosphäre spürbar. Der kaputte Asphalt, die schiefen und verbogenen Straßenlaternen und die zerstörten Fahrzeuge zeigen an, dass es hier einen lebendigen Alltag gegeben haben muss, der jäh unterbrochen wurde – Menschen wollten die Stadt erreichen oder verlassen, und der typische Effekt von Ruinen, auf vergangene Lebensweisen hinzuweisen beziehungsweise uns in Hinblick auf die Vergangenheit zu verorten, tritt auch hier zunächst ein. Er kann sich aber nicht richtig entfalten, u. a., da es sich (anders als bei *Fallout 4*, das echte Städte wie Concord und Boston verfremdet ins Spiel bringt) um eine Stadt handelt, zu deren Geschichte wir weder aus Stadtbild noch Narration viel erfahren. Weil diese Stadt also fremd bleibt, ist die Wirkung ihrer Zerstörung eher auf einer reflexiven Ebene angesiedelt; sie ist zu distanziert, um leiblich wirklich zu betreffen.³⁵ Diese Fremdheit zeigt sich in verschiedenen Aspekten.

Irritierend ist zum Beispiel, dass es sich bei den im Spiel gezeigten Ruinen einzig um das Downtown-Gebiet der Stadt zu handeln scheint. Andere Stadtviertel, die normalerweise in der Umgebung liegen müssten, sind nicht erkennbar. Die Stadt ist demnach durch anonyme Hochhäuser ohne konkrete Eigenschaften geprägt. Sie ziehen zwar durch ihre Form bewegungssuggestiv nach oben,

³⁴ Hasse, *Leib der Stadt*, 151.

³⁵ Dies ist übrigens ähnlich zu Figuren erzählender Medien. Je mehr wir von solchen Figuren wissen, desto leichter fällt es uns, eine Haltung zu ihnen aufzubauen und etwa Empathie für sie zu empfinden. Vgl. Neill, *Empathie*, 41ff.

und in der Erinnerung an ähnliche Gebiete aus anderen Spielen oder der echten Welt mag man ihr Bedeutung zumessen, aber aus sich heraus erzählt die Szenerie wenig und bietet nur wenig leibliche Anregungen. Wieder sind zerstörte Straßen zu erkennen, weitere Autowracks, es gibt auch eine Bushaltestelle, die jedoch (anders als die in Concord in *Fallout 4*) keine (auch keine frühere) Verbindung zur Außenwelt erkennen lässt. Insgesamt wirkt die Stadt eher wie ein spielmechanisches Element, da man die Vertikalität bei der Bekämpfung von Monstern nutzen kann und manchmal nützliche Gegenstände in den leeren Etagen der Hochhäuser oder auf den Dächern zu finden sind.

Die für Situationen bedeutsame Binnendiffusität fehlt in Tomson-town in *Elex 2*, da die Stadt weder detailliert und individuell dargestellt wird, noch auf reale historische oder geografische Kontexte Bezug nimmt, noch innerhalb der Spielwelt mit ausreichend Kontext versehen wird. Im Ergebnis bleibt es eine relativ beliebige Region auf der Weltkarte, die aus der Ferne mehr verspricht, als sie hält; es ist ein Raum, der kaum zum bedeutungsvollen Ort wird. Tomson-town betrifft uns nicht als Stadt.

5. Fazit

Möchte man den Unterschied von *Fallout 4* und *Elex 2*, der in den Spielen in Bezug auf urbane Ruinen festzustellen ist, in neophänomenologischen Begriffen auf einen Punkt bringen, gelingt dies vielleicht mit der Unterscheidung von poetischen und prosaischen Stimmungen.³⁶ In dem Sinne wirkt *Fallout 4* eher poetisch gestimmt, d. h. die ganzheitlich binnendiffuse Bedeutsamkeit der Situation kann gespürt/wahrgenommen werden. Dies ist erstens möglich, da in *Fallout 4* das Wechselspiel aus Engung und Weitung von Anfang an recht konsequent eingeführt und in der Weltgestaltung fortgeführt wird, und zweitens, weil dieses Wechselspiel nicht nur für sich steht, sondern vor einem Hintergrund narrativer und

36 Diese Bedeutung von poetisch und prosaisch in Anlehnung an Wolf Langewitz, »Was ist das Besondere an der psychosomatischen Arbeitsweise? Von der Theorie der Humanmedizin zur Neuen Phänomenologie.« Erscheint in *Uexküll – Lehrbuch der Psychosomatischen Medizin* (München: Elsevier, in Druck)

historischer Einordnungen erfolgt, die auf reale Personen und Orte Bezug nehmen. Diese Einordnungen erleichtern es, mit dem Spiel leiblich mitzuschwingen.

Demgegenüber kann *Elex 2* eher als prosaisch betrachtet werden, was bedeutet, dass nur diejenigen Sachverhalte herausgegriffen und zu Konstellationen vernetzt werden, auf die es – hier spielmechanisch – vor allem ankommt. Auch in *Elex 2* kommt es zu leiblichen Erfahrungen aus Engung und Weitung (das ist unvermeidlich – jedes Betreten eines Hauses führt dazu), aber zumindest was Tomsontown angeht, bleibt es dabei ohne ein dichteres Environmental Storytelling ohne Kontext bleibt. Der potenzielle ›Rest‹ binnendiffuser Bedeutsamkeit einer Situation stellt sich in den Tomsontown-Szenen nicht ein, weil wir über die Stadt (ihre Geschichte, ihre Einwohner*innen, den Alltag in ihr) nichts erfahren, was über die sichtbare Zerstörung hinausgeht. Die Elemente der Ruinen dieser Stadt stehen lose, konstellativ nebeneinander, ihnen fehlt sozusagen eine Dichtigkeit, die über sie selbst hinaus verweist.

Doch auch für die Ruinen in Tomsontown in *Elex 2* gilt, was Walter Siebel über »Zeugnisse vergangener Epochen«³⁷ feststellt: »[Sie] führen dem heutigen Städter vor Augen, daß [sic!] auch die ihm gegenwärtige Wirklichkeit nur eine unter vielen Möglichkeiten ist.«³⁸ Dies ist in *Elex 2* sogar deutlicher spürbar als in *Fallout 4*. Während *Fallout 4* an der zerstörten Vergangenheit hängt (Sanctuary und weitere Siedlungen können im Spielverlauf durch die Spieler*innen sogar wiederaufgebaut werden), haben die Menschen in *Elex 2* akzeptiert, dass die urbane Vergangenheit vergangen ist und eigene, passendere Lebens- und Siedlungsformen gefunden. Die Ruinen sind zwar ein weithin sichtbares Mahnmal einer früheren Zeit und sie erinnern daran, aber das gegenwärtige Leben spielt sich anderswo ab.

Würde man nun doch einmal produktionsästhetisch auf beide Spiele schauen, könnte man über Designentscheidungen spekulieren, eingesetzte darstellerische und narrative Mittel herausarbeiten, ihre inter- und metatextuellen Bezüge aufzeigen und den Erfolg oder Misserfolg für die Darstellung einer ruinierten urbanen Atmosphäre einschätzen. Aber dies ist mit diesem Beitrag nicht beabsichtigt. Genauso wenig sollte dieses Fazit als Wertung der Spiele missverstanden werden. Es ist eine Beschreibung von Erfahrungen, die im phänomenologischen Sinne

³⁷ Walter Siebel, *Die Kultur der Stadt* (Berlin: Suhrkamp, 2015), 382.

³⁸ Ebd.

»zu den Sachen selbst«³⁹ will. Ziel ist es, den gespürten Leib in den Vordergrund zu stellen, ohne aber direkt praktische Konsequenzen (etwa für die Spieleentwicklung oder für die Forschung in anderen Disziplinen) daraus abzuleiten. Die Entwicklung der Fähigkeit zur Beschreibung leiblichen Spürens als solche ist ein ganz wesentliches Anliegen der Neuen Phänomenologie. Der Erkenntniswert der Beschreibung liegt zunächst in der Zugänglichmachung der beschriebenen Phänomene. Neophänomenologische Begriffe, wie sie – in noch begrenztem Umfang – in diesem Beitrag genutzt wurden, erleichtern »ein Sichbesinnen auf das eigene Sichfinden«⁴⁰, und erlauben, anders als reine Alltagssprache, intersubjektive Nachvollziehbarkeit, indem weitere Fälle auf ähnliche Weise beschrieben werden können.

Spiele wie die *Fallout*-Serie und die beiden *Elex*-Titel, die zumindest teilweise eine zerstörte, tote Welt zeigen (aber auch manche Horrorspiele, manche Kriegsspiele und generell Spiele mit simulierten Gewalterfahrungen), kontrastieren mit dem realweltlichen leiblichen Spüren und heben dieses dadurch besonders heraus. Dies zeigt das Potenzial von Spielen, uns auf Phänomene zu stoßen, für die wir im normalen Alltag möglicherweise keinen »Sinn« (mehr) haben.

Werkverzeichnis

Fallout 4 (Bethesda Softworks, 2015)

Elex 2 (Piranha Bytes, 2022)

Walden (Henry David Thoreau, 1854)

Walden, a Game (USC Games, 2017)

Literaturverzeichnis

Agué, Marc: *Nicht-Orte*. München: C.H. Beck, 2011.

Böhme, Gernot. *Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik*. Berlin: Suhrkamp, 2013.

Bonner, Marc. *Offene-Welt-Strukturen*. Marburg: Büchner, 2023.

³⁹ Zahavi, *Phänomenologie*, 26.

⁴⁰ Michael Großheim und Steffen Kluck, »Philosophie als umfassende Besinnung. Eine Einführung in die Lektüre von Hermann Schmitz.« *Hermann Schmitz, Sich selbst verstehen. Ein Lesebuch. Ausgewählt und eingeleitet von Michael Großheim und Steffen Kluck* (Freiburg /München: Karl Alber, 2021), 24.

- Carrol, Noël. *The Philosophy of Horror Or Paradoxes of the Heart*. New York/London: Routledge, 1990.
- Donick, Mario. *Die Form des Virtuellen. Vom Leben zwischen zwei Welten*. Hannover: Heise, 2016.
- Donick, Mario. *Let's Play! Was wir aus Computerspielen über das Leben lernen können*. Wiesbaden: Springer, 2020.
- Donick, Mario. »Zum leiblichen Erleben fantastischer Situationen in Spielen.« *PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung*. 15.02.2022, URL: <https://paidia.de/zum-leiblichen-erleben-fantastischer-situationen-in-spielen/> [letzter Abruf: 19.07.2023]
- Dörner, Dietrich. »Denken, Problemlösen und Intelligenz.« *Psychologische Rundschau*, Band XXXV, Heft 1 (1984): 10–20.
- Funck, Gisa. »Henry David Thoreaus ›Walden‹. Plädoyer für den Teilzeit-Ausstieg.« *Deutschlandfunk*, 10.05.2015, URL: <https://www.deutschlandfunk.de/henry-david-thoreaus-walden-plaedoyer-fuer-den-teilzeit-100.html> [letzter Abruf: 20.07.2023]
- Gugutzer, Robert. *Soziologie des Körpers*. Bielefeld: transcript, 2004.
- Hasse, Jürgen. *Der Leib der Stadt. Phänomenographische Annäherungen*. München: Alber, 2015.
- Langewitz, Wolf. »Was ist das Besondere an der psychosomatischen Arbeitsweise? Von der Theorie der Humanmedizin zur Neuen Phänomenologie.« *Uexküll – Lehrbuch der Psychosomatischen Medizin*. München: Elsevier, in Druck.
- Neill, Alex. »Empathie und (filmische) Fiktion.« *Empathie im Film. Perspektiven der Ästhetischen Theorie, Phänomenologie und Analytischen Philosophie*, hrsg. v. Malte Hagener & Ingrid Vendrell Ferran, 31–57. Bielefeld: transcript, 2017.
- Rosa, Hartmut. *Resonanz*. Berlin: Suhrkamp, 2019.
- Schmitz, Hermann. *Der Leib*. Berlin/Boston: De Gruyter, 2011.
- Schmitz, Hermann. »Der vergessene Leib. Phänomenologische Bemerkungen zu Leib, Seele und Krankheit.« *Zeitschrift für Klin. Psych. Psychopath. Psychother.*, 35 (1987) Heft 3, 270–278.
- Großheim, Michael / Kluck, Steffen. »Philosophie als umfassende Besinnung. Eine Einführung in die Lektüre von Hermann Schmitz.« *Hermann Schmitz, Sich selbst verstehen. Ein Lesebuch. Ausgewählt und eingeleitet von Michael Großheim und Steffen Kluck*, 24–29. Freiburg/München: Karl Alber, 2021, 24.
- Schwelgengräber, Wiebke. »Über das Spüren von Spielen: Leibhaftigen Horror aushalten.« *Über/Strom*, 26.07.2022, URL: <http://ueberstrom.net/ueber-das-spueren-von-spielen.html> [letzter Abruf: 19.07.2023]
- Schwelgengräber, Wiebke. *Wer sehen will, muss spüren. Warum uns manche Serien und Filme berühren und uns andere kaltlassen*. Wiesbaden: Springer, 2022.
- Siebel, Walter. *Die Kultur der Stadt*. Berlin: Suhrkamp, 2015.

Waldenfels, Bernhard. *Ortsverschiebungen. Zeitverschiebungen. Modi leibhaftiger Erfahrung*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 2016.

Zahavi, Dan. *Phänomenologie für Einsteiger*. Paderborn: Fink, 2007.

Zimmermann, Felix. *Virtuelle Wirklichkeiten. Atmosphärisches Vergangenheitserleben im Spiel*. Marburg: Büchner, 2023.

Kurzbiografien

Mario Donick, Dr., freier Autor und Kommunikationswissenschaftler, Arbeitsschwerpunkte: Mensch-Maschine-Kommunikation, Technikvertrauen, Phänomenologie & Computerspiel, Flugsimulation. Aktuell Arbeit an einer annotierten Sammlung von DDR-Computerspielen.

Wiebke Schwelgengräber, M.A., Lehrerin für Deutsch, Ethik und Psychologie an einer berufsbildenden Schule. Arbeitsschwerpunkte: Phänomenologie & Film.

»Don't you understand? I thought I was human, Arthur.« (Para-)soziale Interaktionen und soziale Identitätsprozesse in der Apokalypse

RONJA WEIDEMANN

1. Einleitung

Im Jahr 2018 erschien *Fallout 76* als erstes Online-Multiplayer-Spiel und vorerst letzter Teil der *Fallout*-Reihe (1997–2018). Von Spieler*innen¹ und Rezensent*innen² wurde Bethesda u. a. hinsichtlich der Entscheidung kritisiert, keine Non-Player Characters (NPCs) zu inkludieren. In Hinblick auf diese Reaktionen stellt sich die Frage nach der Relevanz, die NPCs im Videospiel zukommt. Über die Funktion als Questgeber*innen und ihre Partizipation an der Spielmechanik hinaus, kann jene Bedeutsamkeit von NPCs, so die Hypothese dieses Beitrags, auch über soziale Identitätsprozesse erläutert werden, insbesondere hinsichtlich hierfür relevanter Interaktionen, die von anderen Online-Spieler*innen in *Fallout 76* ggf. nicht geleistet wurden oder werden konnten. Als kontrastierendes Beispiel zur Relevanz der ausbleibenden NPCs in *Fallout 76* wird *Fallout 4* (2015) herangezogen. Hier soll die Interaktion von Spieler*innen mit dem Roboter und Begleiter Codsworth analysiert werden. Diese Entscheidung gründet sich auf der intendierten Akzentuierung der Annahme, dass Interaktionspartner*innen nicht zwingend menschliche Akteur*innen sein müssen, um soziale Identitätsprozesse zu initiieren, sondern dass es sich vielmehr um ein Set an Eigenschaften handelt, das die Spieler*innen adressiert.

Die Analyse des Videospieldmaterials in Form von deutschsprachigen Let's Plays³ und journalistischer Beiträge wird durch den Einbezug soziologischer und

1 Vgl. bspw. *Fallout-Forum.com* 2018; *gameranx* 2018.

2 Vgl. bspw. *Geiger* 2018; *GameStar* 2021; *PC Games* 2018.

3 Im Sinne des Forschungsanliegens wurden Aufnahmen, in denen Spieler*innen mit bereits zusammengestellten Teams *Fallout 76* bestritten, ausgeklammert.

psychoanalytischer Theorien zur Identität und sozialer Interaktion kontextualisiert. In die Interpretation dieser Materie werden zudem Annahmen der Medienwissenschaften und der Game Studies inkludiert.

2. Das Praxismaterial: Let's Plays

Zur Illustration der hier dargelegten Hypothesen wird unter anderem Praxismaterial in Form von Let's Plays herangezogen, d.h. auf (reilweise) kommentierte Spielaufzeichnungen, die über Plattformen wie Youtube oder Twitch distribuiert werden. Hinsichtlich ihrer Eignung als Rezeptionshinweis erfolgt an dieser Stelle eine kurze Kontextualisierung und Problematisierung dieser Medienform, welche sich unter anderem durch die immanente Verbalisierung und Kommentierung des eigenen Spielverhaltens sowie die Adressierung eines Publikums durch die Let's Player*innen auszeichnet.⁴ Dabei ist das Verhältnis von Authentizität und Inszenierung diskutabel⁵ und nicht zuletzt individuell von den Akteur*innen abhängig. Zentral ist jedoch, dass in der Analyse der hier verbalisierten Spielerfahrungen die Antizipation, Adressierung und Unterhaltung einer Zuschauerschaft Beachtung finden muss, was Einfluss auf Interaktionsweisen im Videospiel nimmt und das Verhalten von Let's Player*innen von anderen Spieler*innen differenziert. Grundsätzlich könne man Let's Plays, so Jochen Venus, durch die Konstitution des Mediums und seines Produktionskontextes nicht mit allgemeinem Spielverhalten (u. a. durch die hier erfolgende Einschränkung der Komplexität) gleichsetzen. Dennoch erlaube eine Auseinandersetzung mit den Let's Plays einen Einblick in die Relationen zwischen Spieler*innen, Spielhandlung und Spielmechanik mit Fokus auf den subjektiven emotionalen Reaktionen:⁶

Let's Play-Videos protokollieren vor allem das subjektive Erleben der spielenden Person, machen dieses Erleben audiovisuell explizit und ermöglichen dadurch seine explizite Reflexion. [...] Für die Game Studies sind Let's Play-Videos daher in einem doppelten Sinn interessant: einerseits als eine weitere Quelle, die über die

4 Vgl. Ackermann 2017, S. 8.

5 Vgl. Ackermann 2017, S. 9f., vgl. Kirschner/Eisewicht 2017, S. 138/142.

6 Vgl. Venus 2017, S. 24.

soziale Konstruktion und die soziale Realität des Computerspiels *Auskunft* gibt, andererseits als ein besonderes Ausdrucksmittel des Computerspielwissens, von dem sich die Forschungsstrategien der Game Studies inspirieren lassen könnten.⁷

3. NPCs – die besseren Menschen?⁸

Der Non-Player-Character ist »a more or less complex actor controlled by more or less simple software routines.«⁹ Während der Avatar Fokus einiger wissenschaftlicher Ansätze sei, komme den NPCs weniger Aufmerksamkeit zugute, so Jacqueline Burgess und Christian Jones.¹⁰ In ihrer Studie widmen sie sich der Frage nach der emotionalen Bindung zu NPCs.¹¹ In einer anderen Forschungsarbeit konnte zudem ermittelt werden, dass bei entsprechend tiefgreifender Gestaltung und Charakterisierung der NPCs, Spieler*innen diesen Charakteren gegenüber echte und relevante Emotionen entwickeln würden.¹² Dies wurde beispielsweise im Kontext der NPCs in *Half-Life* (2009) bestätigt und festgestellt, dass Spieler*innen NPCs als Freunde und weniger als Spielmechaniken wahrnahmen,¹³ was an das Konzept der parasozialen Beziehung erinnert. Mallon und Lynch ermittelten zudem, dass NPCs vor allem dann auf Interesse der Spieler*innen stießen, wenn sie einerseits reaktionsfähig waren, andererseits tiefe und bedeutungsvolle Beziehungsaufnahmen ermöglichten.¹⁴ In Vorwegnahme der Konstellationen in und der Kritik an *Fallout 76* könnte prognostiziert werden, dass genau diese Form der Beziehungsaufnahme mit anderen Mitspieler*innen nicht ermöglicht wurde und der Mangel an NPCs somit stärker in den Fokus der Rezeption rückte. So ziehen die Autor*innen des Online-Magazins *PC Games* im Kontext ihrer bisherigen Spielerfahrung mit NPCs in anderen Spielen und ihren

7 Venus 2017, S. 20.

8 Kapitelname in Anschluss an Bleich/Plass-Flessenkämper/Beyer-Fistrich 2020.

9 Vgl. Hack 2018, S. 293.

10 Vgl. Burgess/Jones 2020.

11 Vgl. Burgess/Jones 2020.

12 Vgl. Burgess/Jones 2020.

13 Vgl. Burgess/Jones 2020.

14 Vgl. Burgess/Jones 2020.

Erlebnissen mit Mitspieler*innen in *Fallout 76* das Resümee, dass NPCs hinsichtlich positiver Interaktionen für sie die besseren Menschen zu sein scheinen.¹⁵

4. Humans und Non-humans in der Apokalypse

4.1 Codsworth in *Fallout 4* (2015)

Fallout 4 erscheint 2015 und versetzt die Spieler*innen in ein postapokalyptisches Setting: Nach einer kurzen Einführung in das Familienglück des Avatars mit Partner*in und dem gemeinsamen Sohn Shaun, sucht die Familie nach Ausbruch eines Atomkriegs Schutz in Vault 111. Hier werden die Spieler*innen während ihres Kälteschlafs Zeug*innen des Mordes an dem/der Ehepartner*in und der Entführung von Shaun. 210 Jahre nach Ausbruch des Kriegs erwacht der Avatar als einzige*r Überlebende*r des Vaults und macht sich auf die Suche nach dem entführten Kind. Der Roboter Codsworth, ein sogenannter Mister Handy, wird bereits im Intro des Spiels eingeführt und als Unterstützung der Familie im Alltag charakterisiert. Darüber hinaus ist er die erste Begegnung, die Spieler*innen nach ihrer Rückkehr aus dem Vault im Heimatort Sanctuary Hills machen.

Codsworth ist auf Basis seines »behavioral anthropomorphism«¹⁶ als humanoider Roboter zu identifizieren.¹⁷ Hierzu zählt beispielsweise seine Fähigkeit zum Emotionsausdrucks.¹⁸ Neben Weinen und Verzweiflung äußert sich dies auch in dem Trauerprozess, in dem Codsworth sich in Reaktion auf auf den Tod des*der Partner*in der Spieler*innen befindet¹⁹ und der sich u. a. im Leugnen des Verlusts (als zentrale Phase des mehrstufigen Trauerprozesses)²⁰ identifizieren lässt.

Während sein »form anthropomorphism«²¹ im ersten Moment negiert wird, fällt im Dialog sowie in der Fokussierung der Spieler*innen auf den Roboter und der damit gewählten Bildausschnitte auf, dass es kontraintuitiv doch eine Art von

15 Vgl. Bleich/Plass-Flessenkämper/Beyer-Fistrich 2020.

16 Fox/Gambino 2021, S. 294.

17 Vgl. Fox/Gambino 2021, S. 294.

18 Vgl. Gronkh #1 2015, [00:04:39 – 00:09:31].

19 Vgl. Gronkh #1 2015, [00:09:03 – 00:09:08].

20 Vgl. fünfstufiges Trauermodell nach Kübler-Ross 1969.

21 Fox/Gambino 2021, S. 294.

körperlicher Zuschreibung in Ähnlichkeit zum Menschen zu geben scheint: So lassen sich durch Andeutungen von Blinzeln Augen identifizieren (von denen er drei zu haben scheint), ein Kopf sowie drei Arme, mit denen er nicht nur Handlungen, sondern auch Gesten ausführt. In diesem Zusammenhang stellt sich die Frage, wie die Interaktion mit Codsworth zu definieren ist: Handelt es sich um eine Mensch-Maschinen-Interaktion oder entsteht der Eindruck einer zwischenmenschlichen bzw. parasozialen Interaktion?

Auch die Autoren Fox und Gambino stellen sich korrespondierend die Frage, ob bestehende Theorien zur zwischenmenschlichen Beziehung auf die Mensch-Roboter-Beziehung übertragbar seien.²² Sie postulieren zudem, dass die anthropomorphen Eigenschaften sozialer, menschenähnlicher Roboter Nutzer*innen dazu motivieren könnten, mit jenen Robotern menschenähnlich zu interagieren,²³ wie es sich auch im Fall von Codsworth andeutet.

4.2 Mitspieler*innen & NPCs in *Fallout 76* (2018)

Auch in *Fallout 76* stellen sich Spieler*innen erneut einem postapokalyptischen Szenario: Gemeinsam mit anderen Überlebenden des Vaults 76 widmen sie sich den Herausforderungen der Erkundung, des Wiederaufbaus und der Verteidigung der Region Appalachia. Die Entwickler*innen verärgerten treue Spielerinnen der Spielreihe dabei mit zahlreichen technischen Problemen, auch resultierend aus dem problematischen Entwicklungsprozess mit Crunch, schlechten Arbeitsbedingungen und internen Konflikten,²⁴ sowie der Entscheidung, auf NPCs zu verzichten und die Spielwelt lediglich mit Robotern, feindlichen Kreaturen und menschlichen Mitspieler*innen zu bevölkern:²⁵

»**Players:** ›We hate Preston Garvey!« **Bethesda:** ›The players don't like our NPC's... Lets [sic] take them out of the game, that'll fix the problem.«²⁶

Diese Entscheidung scheint kontrovers, zumal Kommentare mancher Spieler*innen nahelegen, dass vor allem die eigensinnigen Charaktere in Verbindungen mit

22 Vgl. Fox/Gambino 2021, S. 294.

23 Vgl. Fox/Gambino 2021, S. 295.

24 Siehe hierzu auch Görgen/Pfister/Blankenberg in diesem Sammelband.

25 Vgl. Bleich/Plass-Flessenkämper/Beyer-Fistrich 2020.

26 thecapacitor1395, 2018.

der Spielwelt und Erzählweise in der Vergangenheit entscheidend zum Spielvergnügen bei *Fallout* beigetragen haben.²⁷

5. Soziale Identitätsprozesse

Nach George Herbert Mead sind Prozesse der Rollenübernahme und damit der Reflektion eigener Standpunkte und Handlungen aus Sicht des Anderen zentraler Initiator zur Entwicklung von Identität:²⁸ »[D]as Individuum wird sich seiner Identität erst bewusst, wenn es sich mit den Augen der anderen sieht.«²⁹ Damit sei die Sozietät essenziell für das individuelle Identitätserleben, insbesondere in stetiger Bezugnahme mit dem verallgemeinerten Anderen, der Gemeinschaft.³⁰

Darüber hinaus spiele die Interaktion eine zentrale Rolle bei der Entwicklung des Identitätsempfindens: Dieses nehme seinen Anfang in den ersten wechselseitigen Interaktionen zwischen Säugling und primärer Bezugsperson, was in einem ersten Selbstempfinden resultiere.³¹ Dementsprechend beginne die Entwicklung der eigenen Identität sowie ihre Fundierung im sozialen Gefüge bereits nach der Geburt, so der Psychoanalytiker Erik Erikson, und bleibe in der wechselseitigen Bezugnahme zwischen Menschen ein Leben lang erhalten. Dafür seien das gegenseitige Erkennen, Berühren und Bestätigen maßgeblich.³²

Durch die Doppelrolle des Avatars als Stellvertreter der Spieler*innen und diegetische Figur im Videospiel ist es denkbar, dass bei gelungener Identifikation mit dem Avatar im Kontakt mit anderen Spielfiguren – seien es computergenerierte oder menschliche Akteur*innen – soziale Identitätsprozesse wirksam sein könnten. Jürgen Fritz betont in diesem Zusammenhang vor allem die Relevanz von Multiplayer-Spielen:

Möglicherweise ist sie [die Spielfigur] in den Mehrpersonenspielen für den einzelnen Spieler bedeutsamer geworden. Sie repräsentiert in einer virtuellen Spiel-

27 Vgl. H8terN01 2018.

28 Vgl. Abels 2001, S. 200.

29 Abels 2001, S. 200.

30 Vgl. Danzer 2017, S. 28.

31 Vgl. Danzer 2017, S. 101.

32 Vgl. Erikson 1981a, S. 19, zit. n. Conzen 2010, S. 393.

gemeinschaft den Spieler selbst in den Augen der Mitspieler. Es entsteht der Eindruck des Zusammenseins.³³

In Hinblick auf den wesentlichen Faktor der sozialen Interaktion für die Konstitution der sozialen Identität,³⁴ wird im Folgenden vor allem dieser Faktor fokussiert.

5.1 Soziale Interaktion

5.1.1 Normen und Werte

Voraussetzung des Gelingens von Interaktion, so Heinz Abels, sei die vorhergehende Aneignung gesellschaftlich gewünschter Normen und Werte, an denen wir uns Handeln ausrichten.³⁵ Als in der Gegenwart sozialisierte Individuen tragen sowohl die Entwickler*innen als auch wir als Spieler*innen diese Norm- und Wertevorstellungen ebenso in die digitale und postapokalyptische Welt. Zeitgleich erlauben Spielwelten aber auch einen freieren Umgang mit eben jenen gemeinschaftlichen Grundsätzen. Es können (im Rahmen der Programmierung) Grenzen überschritten, kritisierbare Handlungen ausgeführt und andere Formen des Umgangs miteinander ausgetestet werden. Das Spielen gibt den Spieler*innen somit die Möglichkeit, festgelegte Rollen des »soziokulturellen Wertesystems«³⁶ zu überwinden. Die Welt von *Fallout* entbehrt durch das postapokalyptische Setting der bei Abels beschworenen Ordnung.³⁷ Möglicherweise kann hier bereits, in Anlehnung an Abels Konzept zum Gelingen von Interaktion, ein Aspekt identifiziert werden, der am Scheitern der Interaktion zwischen Spieler*innen in *Fallout 76* beteiligt sein könnte: Je nach Grad der Erhaltung oder der Modifikation gesellschaftlich initialisierter Werte in Form des Avatars in der Spielwelt von Appalachia, bewegen sich Spieler*innen in unterschiedlichen Handlungs- und Weltentwürfen, die mitunter inkompatibel sein können (dies inkludiert bspw. voneinander abweichende Zielsetzungen: alleine oder im Team zu spielen, andere Personen durch das eigene Verhalten zu provozieren, Kopfgel-

33 Fritz 2013, S. 101.

34 Vgl. Abels 2020, S. 93.

35 Vgl. Abels 2001, S. 156.

36 Abels 2001, S. 156

37 Vgl. Abels 2001, S. 156.

der zu generieren oder zu sammeln etc.) Auf diese Weise könnte hier bereits per Definition keine Interaktion zwischen beiden Subjekten gelingen. Ob dies von den Entwickler*innen intendiert war – bspw. zur Intensivierung des kompetitiven Spielspaßes – ist unklar. Zumindest weist das Spiel einige Mechaniken auf, die den scheinbar inkongruenten Zielen von verschiedenen Spieler*innen entgegenwirken sollten: So beispielsweise die Implementierung eines Kopfgelds für den Mord an Spieler*innen, die keinen Konsens zum Kampf durch Erwidern des Feuers gegeben haben (welches mit den eigenen Kronkorken bezahlt werden muss), was zudem in weniger Schaden an jenen Spieler*innen resultiert, wodurch Spieler*innen, die keine Lust auf PvP haben und andere Interessen verfolgen, laut Entwickler*innen, geschützt werden sollen.³⁸ Dies könnte darauf hinweisen, dass von den Macher*innen bereits vor Veröffentlichung von *Fallout 76* prognostiziert wurde, dass teils sehr divergierende Intentionen von Spielenden im Spiel sowie antizipierte Normen und Werte und damit erstrebenswerte Handlungen auftreten könnten, dem so (teilweise erfolglos) entgegengewirkt werden sollte, ggf. auch im Kontext der Unsicherheiten, wie *Fallout 76* sich in die Tradition der Spielreihe stellt, was zu einem späteren Zeitpunkt in diesem Kapitel noch genauer erläutert werden soll. Die postapokalyptische Gesellschaft entwickelt ein Eigenleben, eine eigene Form des Zusammenlebens, die sich in einzelnen Individuen als Angst vor sozialen Interaktionen mit anderen Spieler*innen manifestiert: So begegnet der Let's Player AldemarHD noch im Vault von *Fallout 76* einem Mitspieler.³⁹ Er scheint bereits im Vorlauf dieser Begegnung Vorbehalte entwickelt zu haben: »Oh Gott, das ist n anderer Spieler, oh ne, bloß wieder rein! Ich will kein mi – keine anderen Menschen sehen.«⁴⁰ Im Kontrast erscheint sein Verhalten in Kontakt mit dem Roboter Alderton im Vault besonders auffällig, mit dem er versucht in Interaktion zu treten: »Du bist ein toller Mr. Handy.«⁴¹ Erst als dieser auf die Wahl »(e) interagieren« nicht reagiert (ggf. ein Bug des Spiels) entzieht sich AldemarHD wieder der Interaktion auf Basis der fehlenden Rückmeldung.⁴²

38 Vgl. Schulz 2018.

39 Hier und im Folgenden orientiert sich die gegenderte Zuschreibung an der Lesart des Avatars als männlich oder weiblich.

40 AldemarHD #1 2018, [00:13:06 – 00:13:45].

41 AldemarHD #1 2018, [00:15:37 – 00:15:39].

42 Vgl. AldemarHD #1 2018, [00:15:30 – 00:15:41].

Der Let's Player LeondaGarbo reagiert ebenfalls vorsichtig und distanziert auf die Begegnung mit einer anderen Spielerin: Beide gehen aneinander vorbei, suchen dann schnell Abstand, um sich anschließend noch einmal umzudrehen und rückzuversichern, dass man nicht aufeinander losgeht. Eine direkte Interaktion wird gemieden.⁴³ Dementsprechend reagiert auch der Let's Player BLACKFROST auf das Zusammentreffen mit einer anderen Spielerin im *Fallout 76* sehr erschrocken und entzieht sich der Situation. Trotz dieses Umstandes und der offensichtlichen Diskrepanz zwischen seinem Level (8) und dem der anderen Person (23) wird er von dieser angegriffen, was er sowohl als albern bezeichnet, als auch in letzter Konsequenz ignoriert.⁴⁴ Er ist also nicht bereit auf diese Interaktion einzugehen. Eine handlungsorientierte Interaktion in *Fallout 76*, welche zudem auf die bereits dargelegten Komplikationen der Normen und Werte verweist, wird auch im Online-Magazin *PC Games* geschildert: die Spieler*in traf zufällig auf einen anderen, in Not geratenen Spieler in Appalachia. Die eigene Prämissen der Hilfsbereitschaft und Freundlichkeit führte zur Aufnahme einer gemeinsamen Interaktion über den angreifenden Mutanten, der gemeinsam besiegt wurde. Zum Abschied winkt die hier zitierte Spieler*in – und wurde dann in einem kurzen Gefecht von dem anderen Spieler erschossen.⁴⁵

Auch der Let's Player SpielbaerLP geht primär von der Feindlichkeit der Mitspieler*innen aus: »Gleich kommen die anderen Spieler und werden mich erschießen! Ha, ist das aufregend!«⁴⁶ Menschliche Mitspieler*innen seien demnach nicht nur ein Faktor der Unsicherheit, sondern vor allem auch der Unberechenbarkeit:⁴⁷ Interaktionen, die in einem Moment noch gemeinsam ausgeführt werden, können im nächsten Moment durch einen Angriff auf das Gegenüber torpediert werden, wie es manche Spieler*innen schildern.⁴⁸ NPCs hingegen seien berechenbar, ihre Handlungen und Reaktionen antizipierbar und käme es doch zu einem Bruch, stehe dahinter in der Regel keine Absicht, sondern ein Bug.⁴⁹

43 Vgl. LeondaGarbo #2 2018, [00:23:50 – 00:24:04].

44 Vgl. BLACKFROST Variety Gaming #3 2018, [00:02:15 – 00:03:14].

45 Vgl. Bleich/Plass-Flessenkämper/Beyer-Fistrich 2020.

46 SpielbaerLP #1 2018, [00:27:41 – 00:27:46].

47 Vgl. Bleich/Plass-Flessenkämper/Beyer-Fistrich 2020.

48 Vgl. Bleich/Plass-Flessenkämper/Beyer-Fistrich 2020.

49 Vgl. Bleich/Plass-Flessenkämper/Beyer-Fistrich 2020.

Brüche und Dissonanzen zwischen meinem Wirklichkeitsentwurf und der Realität meines Gegenübers, die beide als gemeinsame Welt angenommen werden,⁵⁰ werden nicht nur im Alltag immer wieder explizit. Auch im Videospieldkontext kann diese Differenz entbrennen: Normen und Werte, die sich in der Gesellschaft etabliert haben (wie beispielsweise die Unversehrtheit des Gegenübers zu wahren, Konflikte nicht sofort zu eskalieren, etc.) werden in *Fallout 76* mitunter unterlaufen, was grundsätzlich in Anlehnung an Johan Huizingas Konzept des Magischen Kreises im Videospield durchaus legitim wäre, demzufolge verschiedene, sozial-konstruierte Räume (und der Kreis des Spiels als einer davon) durch unterschiedliche Regeln geprägt seien, wodurch bspw. sozial akzeptiertes Verhalten in verschiedenen Kontexten anders ausfallen und Wertgefüge nicht deckungsgleich mit anderen Umgebungen sein müssten.⁵¹ Die Unsicherheit der Spieler*innen in *Fallout 76* (namentlich z.B. welche Normen und Werte hier handlungsleitend sind) erwächst demnach vermutlich nicht aus der Differenz zwischen Videospield und Lebenswelt, sondern viel mehr aus fehlendem Konsens der Spieler*innen untereinander über die Konstitution dieses magischen Kreises bzw. in Relation zur Tradition der *Fallout*-Reihe: Nicht zuletzt sei der Raum des Spiels nämlich, so Marinka Copier, nicht einfach gegeben, sondern werde durch die Aushandlungen zwischen Spieler*innen und Entwickler*innen sowie zwischen den Spieler*innen selbst konstruiert.⁵²

Was an sich als virtuelle Welt, als Möglichkeitsraum, legitim zu sein scheint, lässt sich hier aber mit den Zielen anderer Spieler*innen und den Vorerfahrungen dieser Welt, die von den Entwickler*innen bereits in mehr als 20 Jahren *Fallout*-Geschichte etabliert und von Spieler*innen zum Teil internalisiert wurden, nicht in Einklang bringen. Präziser sind die vorhergegangenen Teile der *Fallout*-Reihe als starke Single-Player-Rollenspiele unter Spieler*innen bekannt, welche vor allem einen großen Fokus auf das Storytelling, das Worldbuilding, die Charakterentwicklung und Rollenspielelemente aufwiesen. Mit *Fallout 76* wurden neue Elemente eingeführt, wie bspw. den online Multiplayer-Modus, Survival-Elemente und PvP, während andere Faktoren wie die Storyline an Relevanz verloren. Während die Bindung zu NPCs, moralische Entscheidungen und Kon-

⁵⁰ Vgl. Abels 2017, S. 298.

⁵¹ Vgl. Juul 2008, S. 57–60.

⁵² Vgl. Copier 2005, zit. n. Juul 2008, S. 59.

sequenzen zuvor signifikant waren, entfielen diese Aspekte hinsichtlich der Entscheidung von Bethesda, auf NPCs vollständig zu verzichten. Zeitgleich wiesen die Entwickler*innen nach der Ankündigung von *Fallout 76* Vergleiche mit Survival-Games wie *Rust* oder *DayZ* und Battle Royal Spielen mit ihrem Fokus auf PvP-Begegnungen von sich und betonten den weiterbestehenden Rollenspielaspekt.⁵³ So kursierten schon zur Veröffentlichung von *Fallout 76* divergierende Erwartungshaltungen und Unsicherheiten bezüglich der Spielweise und Zielsetzung. Fehlende Interaktionskanäle verstärkten nach Release die Problematik, dass sich zwar die Spieler*innen scheinbar gleichzeitig im selben Raum befanden – zeitgleich aber in unterschiedlichen virtuellen Möglichkeitsräumen bewegten und sich über ihre Wahrnehmung dieser digitalen Realität nicht einig werden (konnten). Dies verstärkte vermutlich die Impression, voneinander isoliert zu sein und aneinander vorbeizugieren. Zwar miteinander anwesend im Raum – aber am Ende doch nicht so richtig. So entscheidet sich der Let's Player BLACKFROST, die erste Begegnung mit einer anderen spielenden Person in *Fallout 76* einfach zu ignorieren, was von dem*r anderen Spieler*in erwidert wird: Beide laufen zwar in dieselbe Richtung, nehmen aber keinen Bezug aufeinander.⁵⁴

Hinzu kommt, dass diese Form der Isolation oder der Interaktion unter anderen Norm- und Wertvorstellungen zwar funktionieren könnte, das Bedürfnis des Menschen nach Zugehörigkeit sowie dem grundlegenden Wunsch nach Beziehungsaufbau, -erhalt und -gestaltung⁵⁵ aber negiert, zumal in der ursprünglichen Version von *Fallout 76* vollständig auf NPCs verzichtet wurde, die potenziell diese Lücke füllen könnten. In diesem Beitrag wird die Hypothese verfolgt, dass einerseits soziale Identitätsprozesse wesentlicher Bestandteil der Spielerfahrung und des Spielvergnügens sind, andererseits NPCs das Streben nach sozialem Kontakt durchaus bedienen können, was eine mögliche Erklärung dafür liefert, warum ihr Ausbleiben in *Fallout 76* in der Rezeption von Spielenden so schwer ins Gewicht fiel.

5.1.2 Interaktion als Interpretation

Georg Herbert Mead und Herbert Blumer verfolgen den Ansatz, Interaktion über Interpretation herzuleiten. Wesentlich hierfür sei demnach die Rollenüber-

⁵³ Vgl. Bathge 2018.

⁵⁴ Vgl. BLACKFROST Variety Gaming #2 2018, [00:04:58 – 00:05:09].

⁵⁵ Vgl. Baumeister/Leary 1995.

nahme.⁵⁶ Mangels klarer Interaktionsmöglichkeiten wird dieses Konzept in *Fallout 76* teils sehr deutlich: Bei SpielbaerLP kommt es zur Begegnung mit einem anderen Spieler, der sich augenscheinlich auffällig benimmt: Er wechselt stetig zwischen Stehen und Hocken mit seinem Avatar. Der Let's Player antwortet mit einem zögerlichen: »äääh- Hallo? (pause) Moinsen. (pause) Tach.«,⁵⁷ beginnt dann, das Verhalten des Gegenübers aufzugreifen, indem auch er einmal in die Hocke geht, gegebenenfalls als Versuch der Aufnahme einer Kommunikation, die er selbst nicht zu deuten weiß: »Begrüßt man sich hier so in dieser Welt, ja? Das man immer in die Hocke geht als müsste man kacken?«⁵⁸ Dies führt über in den Versuch einer Kommunikation über Emotes, was in Kapitel 5.1.3 noch näher erläutert wird, aber ebenso der Interpretation in der Interaktion unterliegen. SpielbaerLP versucht hier, die Interaktionsaufnahme seines Gegenübers, die er als spezifisch für diesen virtuellen Raum vermutet, zu interpretieren und daraus Handlungen abzuleiten.

5.1.3 Symbole in der Interaktion – zwischen Emotes und Dialogoptionen
 Gelungene Handlungsanpassung, so Blumer und Mead, erfolge über das Eruiieren des Handlungssinns über gemeinsame Symbole. Teil davon seien Sprache und Verhalten, mit deren Hilfe die eigene Interpretation der Lage und der Appell an das gegenüber, diese ebenso zu verstehen, kommuniziert werden könne. In der Interaktion würden zudem fortwährend gemeinsame Symbole erzeugt werden, die zur weiteren (Handlungs-)Orientierung dienen würden.⁵⁹ Präziser konkretisiert Mead dies im Kontext der Identitätsentwicklung, deren Prämisse er in der Aufnahme von Interaktion zwischen verschiedenen Personen identifiziert, welche über signifikante Symbole der sozialen Gemeinschaft erfolgen würde. Jene würden im sozialen Austausch schrittweise internalisiert.⁶⁰

In *Fallout 76* entsteht mit Aufnahme des Spiels eine neue Gesellschaft mit 26 Spieler*innen, welche jene Symbole erst einmal ausbilden, internalisieren und als

⁵⁶ Vgl. Abels 2001, S. 157.

⁵⁷ SpielbaerLP #2 2018, [00:21:34 – 00:21:40].

⁵⁸ SpielbaerLP #2 2018, [00:21:58 – 00:22:03].

⁵⁹ Vgl. Abels 2001, S. 166.

⁶⁰ Vgl. Jörissen 2010, S. 95.

gemeinsame Verständigung einsetzen müssen. Statt Sprache und Verhalten wie bei Abels dargelegt, sind dies in diesem Fall Emotes und der Voice-Chat.

Die Emotes werden in einem Auswahlrad mit entsprechender Beschriftung den Spieler*innen zugänglich gemacht (vgl. Abb. 1). In der Ausführung jener Emotes wird deren Bedeutung jedoch nicht schriftlich angezeigt. Während die Bedeutung einiger Emotes als kollektive Symbole naheliegt (so z. B. »Daumen runter« für Ablehnung oder »Daumen hoch« für Zustimmung), müssen sich die Spieler*innen die Bedeutung uneindeutigerer Emotes (bspw. dem »Taunt«- oder »Misc«-Emote) entsprechend zunächst aneignen, um sie bei Verwendung durch das Gegenüber entschlüsseln zu können, oder sie sind auf ihre eigene Interpretation angewiesen. Auch eine abweichende Verwendung ist denkbar, beispielsweise scheint das Emote »Folge mir« in einer Kampfsituation eher im Sinne des Ausdrucks »Come at me, bro« verwendet zu werden, wie sich in einer Spielsituation bei AldemarHD zeigt.⁶¹ Auf Reddit kursieren zudem auch andere (teils humoristische) Bedeutungskonstruktionen für die Emotes, die sich über den zeitlichen Verlauf bei manchen Spieler*innen etabliert zu haben scheinen (vgl. Abb. 2).



Abb. 1: Auswahlrad für Emotes in *Fallout 76*, Spielsicht des Let's Players LeondaGarbo (vgl. LeondaGarbo #1 2018, [00:19:32]).

61 Vgl. AldemarHD #2 2018, [00:03:37 – 00:03:39].



Abb. 2: Mögliche Erläuterungen bzw. praktischer Gebrauch der Emotes von einem*einer Spieler*in auf Reddit (vgl. r/Market76 2021).

Bei der Verwendung von Emotes kommt es zur Distanzierung in Form einer veränderten Spielansicht: Selbst wenn sich Spieler*innen zuvor für die First-Person-Perspektive entschieden haben, wird der Avatar in dieser Situation in Third-Person-Perspektive dargestellt: Während das ausgewählte Emote über dem Kopf des Avatars erscheint, führt dieser eine entsprechende Geste auch körperlich aus (so zeigt er beispielsweise den Daumen nach unten, wenn dies auch das ausgewählte Emote ist), um danach wieder zurück in die First-Person-Perspektive zu wechseln. Die hier gewählten Emotes sowie anschließenden Avatarbewegungen scheinen diese Form der Interaktion jedoch der Lächerlichkeit preiszugeben und

das scheinbar düstere und melancholische Setting der menschenleeren Postapokalypse zu verletzen. LeondaGarbo, der die Emotes in seinem Let's Play testet, hält so zum Beispiel fest, wie albern ihm die Verwendung dieser und insbesondere der körperlichen Ausführung durch den Avatar vorkomme:

[Emote: Hilfe] Nein, [bricht die Handlung ab], das muss doch nicht so albern sein. Hey, das ist ein ernsthaftes Spiel! Ich meine zu *Fallout 3* sah *Fallout 4* auch schon immer sehr looney-tune-haftig aus, es war sehr viel bunter und sehr viel weicher vom Stil her, aber... aber jetzt da so rumhampeln? Aber man muss es ja nicht benutzen, man muss es ja nicht benutzen. Man kann ja anders auf n ›Hallo‹ reagieren als mit dem Daumen nach oben – man kann ja auch direkt ins Gesicht schießen jetze [sic], so schon mal super.⁶²

Über die Nutzung von Emotes zum Ausdruck von Botschaften hinaus lässt sich beobachten, dass auch Gesten zur Verständigung getestet werden: In einem Praxisbeispiel erfolgt eine Form der zugewandten Kommunikation zwischen beiden Spieler*innen durch das gemeinsame in die Luft zielen und schießen (in Kombination mit einem vorangegangenen Herz-Emote).⁶³

Ein Voice-Chat sei zwar in das Spiel integriert, eine Push-to-Talk-Funktion jedoch nicht implementiert.⁶⁴ Ein- und ausgeschaltet wird der Voice-Chat über das Menü: So können sich die Spieler*innen zwischen ›man hört mich immer‹ oder ›man hört mich nie‹ entscheiden, beide Optionen sind hier im Hinblick auf die Gesprächsführung suboptimal, zumal der Voice-Chat mit einer großen inneren Hürde und einem potenziellen Bruch der Immersion durch die extradiegetischen Kommentare verbunden sein könnte. Einen alternativen Text-Chat gebe es nicht, weshalb die Spieler*innen bei Ablehnung des Voice-Chats auf die Emotes als Kommunikationsform angewiesen seien, so das Online-Magazin *PC Games*.⁶⁵

Auch das fehlende Dialogsystem fällt in diesem Kontext auf: So wird in einem Diskussionsforum geäußert, dass die fehlenden menschlichen NPCs weniger das

62 LeondaGarbo #1 2018, [00:19:48 – 00:20:17].

63 Vgl. GameStar 2018, [00:10:08 – 00:10:26].

64 Vgl. GameStar 2018.

65 Vgl. PC Games 2018, [00:05:09 – 00:05:21].

Problem von *Fallout 76* seien als vielmehr die Entscheidung, dass selbst mit Robotern kein Dialog durch fehlende Optionen aufgenommen werden könne.⁶⁶

5.1.4 Selbstwirksamkeit: Blicke & Gesten

Abels konstatiert:

Letzteres nämlich ist meine feste Überzeugung: es gehört zur *conditio humana*, dass der Mensch bemerkt werden will [...]. Die soziologischen Theorien, die sich mit dem Thema Identität befassen, zeigen, dass man auch bemerkt werden muss, um sich seiner selbst gewiss zu werden. Identität hat also immer etwas mit den anderen zu tun. Im Mittelpunkt der Identitätstheorie von *George Herbert Mead* steht sogar die Annahme, dass wir uns unserer selbst erst bewusst werden, indem wir uns mit den Augen der anderen sehen.⁶⁷

Hier zeichnet sich bereits deutlich ab, welche entscheidende Rolle die Registrierung des eigenen durch den Anderen in Hinblick auf die Identitätsentwicklung spielt. Als erste, handlungsorientierte Assoziation kann in diesem Kontext auf ›sehen‹ und ›gesehen werden‹ und die Relevanz des Blicks verwiesen werden.

Dies scheint im kontrastierenden Vergleich zwischen *Fallout 4* und *Fallout 76* geradezu entscheidend zu sein: Während die NPCs sich in *Fallout 4* in der Regel den Spieler*innen in Form des Avatars zuwenden und diesen sowohl mit ihrer Blickrichtung als auch entsprechenden Gesten adressieren (und das sogar im Fall von Codsworth, der ohne die Darstellung menschlicher Augen designt wurde), entbehrt die Konstruktion der Avatare der anderen Mitspieler*innen in *Fallout 76* dieser Möglichkeit. Selbst bei Kontaktaufnahme kann der Blick des Avatars nicht gesteuert und explizit auf den Blick des Gegenübers ausgerichtet werden, was in der Wahrnehmung des Bemerk-Werdens als entscheidender Störfaktor angenommen werden kann. So überrascht es auch nicht, dass sich trotz der durch das Spiel intendierten Kommunikation und Interaktion zwischen Spieler*innen, sich diese eher den seltenen Begegnungen mit nicht-menschlichen NPCs in *Fallout 76* zuwenden: So kann man vereinzelt dem Supermutanten und Händler Graham in Appalachia begegnen, der trotz dieses seltenen Aufeinandertreffens in einer Review

⁶⁶ Vgl. Fallout-Forum.com 2018.

⁶⁷ Abels 2001, S. 197; Herv. im Original.

positiv erwähnt wird(»Dies mal geht's nach West-Virginia, wo [...] absolut niemand mehr am Leben ist. Gut, es gibt Graham. Graham ist super.«).⁶⁸ Dies zeigt sich auch im praktischen Material: Der Let's Player LeondaGarbo nimmt, während er im Menü am Lagerfeuer sitzt, die Anwesenheit einer anderen spielenden Person wahr. Er bricht das Lagerfeuer ab, um nach eigener Aussage »in Interaktion [zu] treten, wir müssen Präsenz zeigen.«⁶⁹ Doch stattdessen begegnet er in diesem Zug Graham, vor dem die/der andere Spieler*in gerade mit erhobener Waffe steht:

»Äh, du hast nen Super-Mutanten? [...] Mathias [Spielername: MATHIAS ZK2000] und der Graham. Ah nee, du [Graham] bist n [sic] NPC, kann das sein? [wählt (e) ›interagieren‹]«
 »Graham alles egal. Nur handeln.«
 »Bin dabei man, bin dabei«⁷⁰

Währenddessen reagiert die/der Mitspieler*in nicht, scheint die Anwesenheit von LeondaGarbo nicht einmal wahrzunehmen. Dieser geht dann in Interaktion mit Graham und ins Handelsmenü. Als er dieses schließt, ist die/der andere Mitspieler*in verschwunden. Ähnlich verhält es sich in der Interaktion mit anderen Robotern des Modells »Mister Handy«, welche anfangs in der Welt von *Fallout 76* im Vault anzutreffen sind: So wird man relativ zu Beginn direkt vom Roboter Crutchley mit »Hallo« angesprochen. Obwohl die Option bestände, einfach an ihm vorbeizugehen, entscheiden sich die hier analysierten Let's Player⁷¹ dazu, innezuhalten und in den direkten (nicht Avatar-vermittelten) Dialog mit Crutchley zu gehen:

Crutchley: »Ah, endlich! Ich hatte schon befürchtet,
 dass Sie gar nicht mehr aufwachen!«
 BLACKFROST: »Ja, bin halt Langschläfer«⁷²

68 GameStar 2018, 00:01:46 – 00:01:56].

69 LeondaGarbo #2 2018, [00:28:46 – 00:28:49].

70 LeondaGarbo #2 2018, [00:28:55 – 00:29:10].

71 Hier nicht gegendert, da alle Personen, die deutschsprachige Let's Plays zu diesem Spiel auf YouTube angefertigt haben, männlich zu sein scheinen.

72 BLACKFROST Variety Gaming #1 2018, [00:06:03 – 00:06:11].

Dabei fallen sowohl Bezugnahmen zum Gegenüber als auch selbstbezogene Aussagen auf, die in dieser Interaktion zutage treten.

Auffällig ist auch die Anwendung gesellschaftlicher Konventionen im Dialog, die sich auf den digitalen Raum hier übertragen: So will sich BLACKFROST von Crutchley abwenden, nach dem dieser ihn zur Eile angewiesen hat. Als er jedoch merkt, dass Crutchley weiter mit ihm spricht, wendet er sich ihm erneut zu, gegebenenfalls um den Erwartungen an eine Dialogsituation, an der beide beteiligt sind, zu entsprechen.⁷³ Dies deutet zudem darauf hin, dass der Spieler sich hier sowohl wahrgenommen als auch adressiert fühlt. Der Let's Player SpielbaerLP geht sogar aktiv auf die verschiedenen Roboter zu, setzt sie in den Fokus seines gewählten Bildausschnitts und scheint den Anweisungen aufmerksam zuzuhören.⁷⁴

Vor allem im Kontext der Roboter im Vault, die sich in Haltung und Blickrichtung nach dem Avatar ausrichten, fällt die fehlende Reaktions- und Anpassungsfähigkeit bei anderen Spieler*innen besonders auf: So trifft AldemarHD auf zwei Spieler*innen, die er sich genauer ansieht. Diese stehen jedoch einfach nur da, führen keine Bewegung aus und starren regungslos in eine Richtung. Dementsprechend kommt es zu keiner weiteren Auseinandersetzung und AldemarHD widmet sich anderen Dingen.⁷⁵

Es lässt sich zusammenfassen, dass die Selbstwirksamkeit in *Fallout 76* weniger an dem Interaktivitätspotenzial des Spiels, den Auswirkungen der eigenen Handlungen auf die Spielwelt sowie der visuellen und handlungsorientierten Gestaltung des Avatars scheitert. Vielmehr scheinen die Aspekte der Selbstwirksamkeit und Selbstidentifikation im Sinne der hier konstatierten sozialen Bezüge problematisch bzw. mit zu großen Hürden verbunden zu sein.

5.2 Parasoziale Interaktion & Beziehung

»I just wanted you to know how much I consider you family. I may be a mere robot to some, but I do hope you've come to see me as more.«⁷⁶

73 Vgl. BLACKFROST Variety Gaming #1 2018, [00:06:24 – 00:06:28].

74 Vgl. SpielbaerLP #1 2018, [00:10:57 – 00:11:29].

75 Vgl. AldemarHD #2 2018, [00:01:15 – 00:01:27].

76 Oxhorn 2023, [00:04:59 – 00:05:10].

Während bis hierhin vor allem die Rede von sozialer Interaktion war, kommt dieses Konzept im Kontext des Videospiele möglicherweise an seine Grenzen. So verweist Erving Goffman in seinen Ausführungen zur Interaktion auf deren zentrale Charakteristika: Er bezeichnet dies als »face-to-face-interaction«⁷⁷ und spricht von der wechselseitigen Beeinflussung der Akteur*innen in »immediate physical presence«.⁷⁸ Trotz dieser Eigenschaften, die im sozialen Gefüge des Videospiele inadäquat zu sein scheinen, wird hier die Hypothese vertreten, dass Konzepte der sozialen Interaktion und ihre Resultate durchaus zutreffend für das gewählte Medium sind, jedoch gegebenenfalls einer Modifikation bedürfen. Dementsprechend wird an dieser Stelle auf die Idee der parasozialen Interaktion verwiesen:

Hartmann definiert parasoziale Interaktion als die Illusion einer persönlichen Konversation zwischen medienvermittelten Personen und Rezipierenden.⁷⁹ Bilandzic et al. differenzieren dies nochmal hinsichtlich der illusionären Wahrnehmung der Rezipierenden, von den Medienfiguren direkt angesprochen oder adressiert zu werden.⁸⁰ Über diese momenthafte Kontaktaufnahme hinaus würden sich längerfristige Bindungen in parasozialen Beziehungen manifestieren.⁸¹ Zudem konstatiert Hartmann, dass alle Menschen, die bereits mit Medien in Kontakt gekommen seien, (vermutlich zwangsläufig) über verschiedene parasoziale Beziehungen verfügen würden, u. a. basierend auf ihrer Konstitution als soziale Lebewesen und dem damit angestrebten Kontakt zu anderen Personen.⁸² Auch die Perspektiv- und Rollenübernahme, die identitätskonstituierend sei, könne über Mediencharaktere erfolgen, weshalb auch Hartmann die parasoziale Interaktion als Potential für Identitätsentwicklung und Identitätsprozesse annimmt.⁸³ Die parasoziale Interaktion ist von der sozialen Interaktion insbesondere durch die abweichende Konstellation in der Beobachtung zu differenzieren: In beiden Interaktionsformen seien sich beide Interaktionspartner*innen der Anwesenheit ihres Gegenübers bewusst, auf welches sie ihr Verhalten anpassen würden. Während die soziale Interaktion aber reziprok sei, sei einer der beiden Instanzen in

77 Goffman 1959: *The presentation of self in everyday life*, S. XI und 15f., zit. n. Abels 2001, S. 210.

78 Goffman 1959: *The presentation of self in everyday life*, S. XI und 15f., zit. n. Abels 2001, S. 210.

79 Vgl. Hartmann 2017, S. 9.

80 Vgl. Bilandzic/Schramm/Matthes 2015, S. 130.

81 Vgl. Hartmann 2017, S. 9.

82 Vgl. Hartmann 2017, S. 10.

83 Vgl. Hartmann 2017, S. 42.

der parasozialen Interaktion die Möglichkeit der wechselseitigen Beobachtung genommen.⁸⁴ Hartmann bezeichnet dies als »blinde[n] Fleck«⁸⁵: Während die Zuschauerschaft die Medienfigur bei ihren Handlungen beobachten könne, kann die Medienperson selbst die Reaktionen auf die eigenen Aussagen und Aktionen nur antizipieren und sich auf dieser Basis nur auf vermutete Resonanzen beziehen.⁸⁶ Im Fall der NPCs muss hier angemerkt werden, dass sie als Produkte ihrer Programmierung Resonanzen nicht aktiv vorausahnen können, anders als zum Beispiel Schauspieler*innen oder Moderator*innen. Der blinde Fleck ist hier vielmehr bei den Entwickler*innen zu identifizieren, welche auf Basis algorithmischer Kommunikation eine Illusion sozialer Interaktion zwischen Spieler*innen und medienvermittelten Figuren, den NPCs, initiieren können. Gelingt die Antizipation der Reaktionen der Spielenden, könne jener blinde Fleck zeitweise überwunden werden, wodurch die Illusion einer sozialen und wechselseitigen Interaktion beim Publikum entstehen könne.⁸⁷ In Anlehnung an diese Theorien und in Rückgriff auf die Untersuchungen von Burgess und Jones können augenscheinlich auch programmierte Figuren durchaus als soziale Akteur*innen rezipiert werden (was sich beispielsweise in der Ausbildung emotionaler Bindungen zu ihnen niederschlägt).⁸⁸ Auch Daisy Milman und Devin Mills setzen das Verhältnis zwischen Spieler*innen und NPCs in den Kontext parasozialer Beziehungen: So untersuchten sie in ihrer Studie unter anderem den Zusammenhang zwischen der Qualität parasozialer Freundschaften mit NPCs und verschiedenen Spielmotivationen von Spieler*innen.⁸⁹

Im Kontext der Spielpraxis der Let's Player*innen scheint sich die Hypothese zu bestätigen, dass sich parasoziale Interaktionen wie reziproke Interaktionen anfühlen können, obwohl sich die Beteiligten zeitgleich über die Unmöglichkeit dieser Konstellation bewusst seien.⁹⁰ Ersichtlich wird diese Annahme der sozialen Interaktion beispielsweise in der Kommunikation der analysierten Let's Player*innen mit dem Roboter Codsworth, die über die Auswahl von Dialogoptionen

84 Vgl. Hartmann 2017, S. 12f.

85 Hartmann 2017, S. 13.

86 Vgl. Hartmann 2017, S. 13f.

87 Vgl. Hartmann 2017, S. 14.

88 Vgl. Burgess/Jones 2020.

89 Vgl. Milman/Mills 2023.

90 Vgl. Hartmann 2017, S. 24.

hinausgeht: So adressieren die Let's Player*innen Codsworth in ihrer Kommentierung des Spielgeschehens auch direkt (unter anderem mit ›Du‹) und treten mit ihm in einen imaginierten Dialog, der den vorprogrammierten Dialog zwischen Avatar und NPC überschreitet. Abschließend stellt sich die Frage, ob sich die Beziehung zwischen Spielfiguren und Spieler*innen überhaupt über Konzepte sozialer oder parasozialer Interaktion erläutern lässt oder ob es hierfür eines eigenen Interaktionskonzeptes bedarf. Vor dem Hintergrund dieser Entwicklungen verweist auch Hartmann auf die Notwendigkeit, mögliche Veränderungen in der parasozialen Interaktion durch Entwicklungen im medialen Bereich wie die der Computerspieler*innen und ihrer Akteur*innen näher zu erforschen.⁹¹

5.2.1 Interaktion mit Codsworth

Wird angenommen, dass die Interaktion zwischen Spieler*innen und NPCs als parasoziale Interaktion begriffen werden kann, so soll der Kontakt mit dem Roboter Codsworth in *Fallout 4* hier noch einmal betrachtet werden.

Codsworth ist bereits während des Charaktereditors in *Fallout 4* peripher zu sehen. Nach dem Aufenthalt im Vault ist er zudem die erste Begegnung, die die Spieler*innen machen: Wenn sie nach Sanctuary Hills zurückkehren, wartet Codsworth dort bereits auf sie und reagiert entsprechend positiv, ebenso wie die Spieler*innen (z.B. »Cods, alter Junge, was (liest) ›was ist passiert?‹«).⁹²

Darüber hinaus löst die Interaktion mit Codsworth auch emotionale Reaktionen bei den Spieler*innen aus.⁹³ Auch eine Form der Fürsorge ist hier erkennbar:

Gronkh:	»Na, Cods, alles gut?« [wählt Option ›reden‹]
Codsworth:	»In Concord muss es jemanden geben, der Ihnen helfen kann.«
Gronkh:	»Jaja, ich wollt nur mal Hallo sagen, weil du so lang so einsam warst.«
Avatar:	»Codsworth.« ⁹⁴

91 Vgl. Hartmann 2017, S. 106.

92 Gronkh #1 2015, [00:04:39 – 00:04:58].

93 Vgl. Gronkh #1 2015, [00:04:39 – 00:09:31].

94 Gronkh #1 2015, [00:27:29 – 00:27:37].

Auffällig ist dabei auch, dass die Sprachanteile von Gronkh mit Codsworth deutlich größer zu sein scheinen, als die, die Gronkhs Avatar an Codsworth richtet, was zur Illusion einer nicht-avatarvermittelten Kommunikation beiträgt. Anzumerken ist, dass diese Form der Interaktion durch die Antizipation seiner Zuschauerschaft und die medienimmanenten Notwendigkeit zur Verbalisierung beeinflusst sein kann, da eine ähnliche, laut ausgesprochene Interaktionsaufnahme im privaten Bereich unwahrscheinlicher ist. Identitätspolitisch gedacht und in Anlehnung an Gerhard Danzer und seine Erläuterung zum Verhältnis von Performanz und personaler Identität bei Schauspieler:innen könnte man aber auch argumentieren,⁹⁵ dass Let's Player*innen Aspekte der eigenen Person bewusst in ihrer Rolle nach außen transportieren können, weshalb ihre Aussagen nicht im Widerspruch zum eigenen Bewusstseinsstrom stehen müssen, nur dass dieser artikuliert und hörbar gemacht wird, zumal in Übereinstimmung mit Identitätstheorien zur stetigen Rollenübernahme als Teil sozialer Identität.⁹⁶ Auch T. L. Taylor stellte fest, dass im Fall des Streamings (in Ähnlichkeit zum Let's Play) Performanz und Authentizität nicht oppositionell sein müssen, sondern die Rolle als streamende Person als eine Version des Selbsts dieser Person gelesen werden könne (zumal der Alltag aus performativen Elementen bestände).⁹⁷ Demgemäß ist eine Verallgemeinerung des hier beobachteten Verhaltens auf Spieler*innen nicht möglich, kann aber als Hinweis auf sonst innere, nicht artikuliert Prozesse gedeutet werden.

Nicht zuletzt kommt es auch zu deutlichen Sympathiebekundungen für Codsworth, die auf eine parasoziale Beziehung schließen lassen, wie hier im Fall des Let's Players KeysJore: »Ich mag ihn [Codsworth], ich mag ihn wirklich. Er ist n cooler Typ.«⁹⁸

Während in der ersten, einleitenden, vorapokalyptischen Szene die meisten Let's Player*innen nicht oder nur wenig mit Codsworth sprechen, zeigen sich nach dem Zeitsprung von 200 Jahren andere Interaktionsmuster. Dies spricht für eine Weiterentwicklung der temporären Begegnungen und Interaktionen hin zu einem parasozialen Beziehungsaufbau, welcher vermutlich auch von den Entwickler*innen intendiert war, verstärkt durch das Narrativ der verlorenen Familie,

95 Vgl. Danzer 2017, S. 99.

96 Vgl. Danzer 2017, S. 99.

97 Vgl. Taylor 2018, S. 87.

98 KeysJore #1 2015, [00:26:24 – 00:26:26].

dessen letztes Rudiment Codsworth hier darstellt. Allgemein hin kann festgehalten werden, dass die Aufnahme (para-)sozialer Interaktionen und Beziehungen im Videospiel voraussichtlich von den Entwickler*innen angestrebt wird, um die Immersion zu stärken und die Spielwelt komplexer und glaubwürdiger zu gestalten, was die Spieler*innen effektiver einbindet und längere Spielzeiten sowie die Bindung zum Spiel stärkt.

Hinzu kommt, dass Codsworth im weiteren Verlauf des Spiels als einer von mehreren möglichen Companions die Spieler*innen auf ihrer Reise durch das Wasteland begleiten kann. Als solcher ausgewählt kann er Gegenstände für die Spieler*innen tragen, sie im Kampf unterstützen und als Dialogpartner angesprochen werden. Darüber hinaus kommentiert er das Spielgeschehen in unregelmäßigen Abständen und tritt so auch autonom von den Spielenden in Interaktion mit diesen, was zu verbalisierten Reaktionen führt:

- Codsworth: »Sie wollen doch den Müll bestimmt nicht mit nehmen, oder?«
- KeysJore: »Aber natürlich!« [wendet sich Codsworth zu] Ja, was ist denn los bei dir?»
[macht einen Schritt auf Codsworth zu, fokussiert ihn] »Klar brauchen wir den Müll. Denn ohne Müll sind wir beide – du und ich wohlbe merkt – voll am Sack. Du bist ja n [sic] Kollege.«⁹⁹

Durch das Medium und den Faktor des Entertainments verstärkt bringt der Let's Player KeysJore hier über die Interaktion hinaus ein Gemeinschaftsgefühl mit dem Roboter zum Ausdruck. Allgemein hin kann dieser Konstellation eine Form institutionalisierten parasozialen Handelns unterstellt werden, die von den Entwickler*innen sogar dahingehend forciert wird, dass der Beziehung zwischen Begleiter und Spieler*in ein Wert zugemessen wird, dessen Maximierung ins Positive mit entsprechenden Perks entlohnt wird. Eng damit verknüpft ist eine moralische Einschätzung der Handlungen der Spieler*innen durch Codsworth, die sein Vertrauen und damit den Status der Beziehung zwischen beiden Parteien beeinflusst und die Rezeption von ihm als sozialem Interaktionspartner mit

99 KeysJore #2 2015, [00:23:32 – 00:23:52].

eigenem Moralempfinden verstärkt, was wiederum Einfluss auf das spielerische Handeln nimmt. So äußert Gronkh: »Ich hoffe, der [Codsworth] hasst uns nicht, weil wir kämpfen müssen, aber der will ja selbst glaube ich auch.«¹⁰⁰ Ausgangspunkt ist der Beziehungsstatus »Codsworth toleriert dich«, der auch durch ein entsprechendes, kurzes Overlay kenntlich gemacht wird, wenn Codsworth zum Begleiter gemacht wird.

Zeitgleich initiiert sich eine Art Fürsorge für den Begleiter, der die Spieler*innen i.d.R. automatisch verfolgt, es sei denn, er wird zum Warten aufgefordert, weshalb dann dafür Sorge getragen werden muss, dass er erneut in den Verfolgermodus geht: »Kommt der Cods eigentlich noch hinterher, oder – ? [dreht sich um] Da!«¹⁰¹ In Kombination mit der Präsenz des NPCs als Begleiter und seinen Kommentaren resultiert geradezu eine Beiläufigkeit sozialen Handelns in *Fallout 4*.

6. Fazit

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass verschiedene Faktoren im Kontext sozialer Identitätsprozesse sowie sozialer Interaktion identifiziert werden konnten, die Einfluss auf die Kontaktaufnahme der Spieler*innen mit NPCs und Mitspieler*innen nahmen und welche sowohl das Spielvergnügen als auch die Selbstwirksamkeit in *Fallout 4* und *Fallout 76* beeinflussten. Insbesondere konnte in der Auseinandersetzung mit dem Praxismaterial die Relevanz u.a. der Auffassung von Normen und Werten, der Kommunikationswege (ihrer Initiierung und Interpretation) sowie der Selbstwirksamkeit durch die Adressierung mithilfe von Blicken und Gesten für die Aufnahme sozialer Interaktionen zwischen Spieler*innen bzw. zwischen spielenden Personen und NPCs herausgearbeitet werden. Daraus könnte potenziell eine langfristige Bindung an das Spiel resultieren, was sowohl in *Fallout 4* als auch in *Fallout 76* im Interesse der Entwickler*innen gelegen haben wird. Gefördert wurde dies durch den Anstoß zu einer entsprechenden Auseinandersetzung mit der Spielwelt, die in *Fallout 4* stärker durch das Storytelling und die NPCs initiiert wurde, während sie in *Fallout 76* über ein Explorieren der Umgebung mit Survival- und Crafting-Mechaniken sowie die Online-Interak-

¹⁰⁰ Gronkh #2 2015, [00:48:33 – 00:48:37].

¹⁰¹ Gronkh #3 2015, [00:17:13 – 00:17:16].

tion mit den Mitspieler*innen erfolgen sollte. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass letzteres in den Augen vieler Spieler*innen vermutlich daran scheiterte, dass die soziale Interaktion an inkompatiblen Strategien und Wünschen der Mitspieler*innen (bspw. kompetitiv vs. kooperativ) sowie den dafür geeigneten Spielmechaniken zur Verständigung (z. B. den Emotes) misslang, wohingegen der Kontakt mit NPCs zu zuverlässigeren Interaktionen und klareren Spielmodi führt. Auch die Tradition, in der *Fallout 76* steht und die mit entsprechenden Erwartungshaltungen an das Gameplay verbunden war, kann hier als Auslöser für die Unzufriedenheit der Spielenden identifiziert werden.

2020 wurden nachträglich NPCs in *Fallout 76* implementiert, was durchaus positiv aufgenommen wurde, würde dies doch das Storytelling begünstigen und bringe zumindest rudimentär das beschworene ›Fallout-Feeling‹ zurück.¹⁰² Natürlich war der Mangel an NPCs zum Start des Spiels nicht allein für dessen schlechte Resonanz verantwortlich, welche auch mit einer Vielzahl an technischen Problemen korrelierte. Dennoch konnte in diesem Beitrag nachvollziehbar dargelegt werden, welchen Einfluss diese Entscheidung der Entwickler*innen auf das Spielverhalten und die Rezeption der Spieler*innen nahm.

Ferner muss aber trotz der hier dargelegten und identifizierten Missbilligung dem Multiplayer-Modus und den fehlenden NPCs gegenüber auch darauf verwiesen werden, dass auf individueller Ebene durchaus auch Stimmen zu finden waren, die diese Designentscheidung begrüßten.¹⁰³

Referenzen

AldemarHD #1, 2018. *Fallout 76 – B.E.T.A. [Xbox] – #01: Angespielt* 🎮 [Let's Play – Deutsch], [Let's Play]. Verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=BnCEZAI6cTk>, zuletzt abgerufen am 14.07.2023.

AldemarHD #2, 2018. *Fallout 76 – B.E.T.A. [Xbox] – #02: Angespielt* 🎮 [Let's Play – Deutsch], [Let's Play]. Verfügbar unter https://www.youtube.com/watch?v=7RCsMKQhBxc&ab_channel=AldemarHD, zuletzt abgerufen am 14.07.2023.

BLACKFROST Variety Gaming #1, 2018. *Raus aus dem Bunker* ▷ *Let's Play Fallout 76 Gameplay SOLO EP 01 (deutsch/german/HD/2018)*, [Let's Play]. Verfügbar unter

¹⁰² Vgl. Bleich/Plass-Flessenkämper/Beyer-Fistrich 2020 sowie GameStar 2021.

¹⁰³ Vgl. Shock4s 2022; seko8023.

<https://www.youtube.com/watch?v=4HM6iTl4lyo&list=PLztq7o2JuOr9CpJge5OyE9x6ARbcsZixu>, zuletzt abgerufen am 14.07.2023.

BLACKFROST Variety Gaming #2, 2018. *Erkundungstour durch Sutton (deutsch/german)*, [Let's Play]. Verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=LZLc6K6IgpY&list=PLztq7o2JuOr9CpJge5OyE9x6ARbcsZixu&index=9>, zuletzt abgerufen am 14.07.2023.

BLACKFROST Variety Gaming #3, 2018. *Let's Play Fallout 76 #011 | Recherche beim Charleston Herold (deutsch/german)*, [Let's Play]. Verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=rM-Nx2QfRz8&list=PLztq7o2JuOr9CpJge5OyE9x6ARbcsZixu&index=12>, zuletzt abgerufen am 14.07.2023.

Fallout 4, 2015. [video game] (PS4, PS5, Xbox One, PC, Xbox Series) Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks.

Fallout 76, 2018. [video game] (PS4, Xbox One, PC) Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks.

Fallout-Forum.com, 2018. *Warum gibt es wirklich keine menschlichen NPCs?* Verfügbar unter <https://www.fallout-forum.com/index.php?thread/6374-warum-gibt-es-wirklich-keine-menschlichen-npcs/>, zuletzt abgerufen am 31.03.2023.

gameranx #1, 2018. *Fallout 76 – Before You Buy*, [Video]. Verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=noGACLDtUv4>, zuletzt abgerufen am 14.07.2023.

GameStar, 2018. *Bethesdas ambitionierter Fehlschlag – Fallout 76 im Test /Review*, [Video]. Verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=kRoAoxQIlzU>, zuletzt abgerufen am 14.07.2023c

GameStar, 2021. *So hat sich Bethesdas größte Rollenspiel-Enttäuschung verändert – Fallout 76 drei Jahre später*, [Video]. Verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=6ABZNxx5CLY>, zuletzt abgerufen am 14.07.2023.

Gronkh #1, 2015. *Fallout 4 [003] – Bürgermeister am Ende der Welt ★ Let's Play Fallout 4*, [Let's Play]. Verfügbar unter https://www.youtube.com/watch?v=XnNRfr_uMPY&list=PLGWGc5dfbzn_G0BXyX0WXu6De1PlbiKC6&index=6, zuletzt abgerufen am 14.07.2023.

Gronkh #2, 2015. *Fallout 4 [014] – Drei Siedlungen auf einen Streich ★ Let's Play Fallout 4*, [Let's Play]. Verfügbar unter https://www.youtube.com/watch?v=SZ_HCPbkZss&list=PLGWGc5dfbzn_G0BXyX0WXu6De1PlbiKC6&index=17&ab_channel=Gronkh, zuletzt abgerufen am 14.07.2023.

Gronkh #3, 2015. *Fallout 4 [017] – Vault 114: Zahnlose Baustelle des Vorkriegs ★ Let's Play Fallout 4*, [Let's Play]. Verfügbar unter https://www.youtube.com/watch?v=lfKNyqh_W8k&list=PLGWGc5dfbzn_G0BXyX0WXu6De1PlbiKC6&index=20&ab_channel=Gronkh, zuletzt abgerufen am 14.07.2023.

H8terNo1, 2018. *Kommentar zu Bethesdas ambitionierter Fehlschlag – Fallout 76 im Test /Review*. [Kommentar zu einem Test-Video] Verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=kRoAoxQIlzU&t=455s>, zuletzt abgerufen am 14.07.2023.

- KeysJore #1, 2015. *Let's Play Fallout 4 Deutsch #02 – Frische Luft und Codsworth*, [Let's Play]. Verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=G5WXf37R8QA&list=PLT5cw0Hwssyr-CsMSG2KSmScOYNROLCGk&index=3>, zuletzt abgerufen am 14.07.2023.
- KeysJore #2, 2015. *Let's Play Fallout 4 Deutsch #05 – Bauen wir unsere Stadt wieder auf*, [Let's Play]. Verfügbar unter https://www.youtube.com/watch?v=LtvXdeXlpc&list=PLT5cw0Hwssyr-CsMSG2KSmScOYNROLCGk&index=7&ab_channel=KeysJore, zuletzt abgerufen am 14.07.2023.
- LeondaGarbo #1, 2018. *SO sieht das zerstörte WEST VIRGINIA aus! ☠️ Fallout 76 Deutsch 003 | PC BETA Gameplay German*, [Let's Play]. Verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=-QhV2xDBbTE&list=PLBLLgMZG5RaAUCY42DVEVGE-EvOZUIOiM&index=4>, zuletzt abgerufen am 14.07.2023.
- LeondaGarbo #2, 2018. *HAUSMITTEL für SCHNELLERE AP Regeneration! ☠️ Fallout 76 Deutsch 005 | PC BETA Gameplay German*, [Let's Play]. Verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=t3QYzVxbung&list=PLBLLgMZG5RaAUCY42DVEVGE-EvOZUIOiM&index=6>, zuletzt abgerufen am 14.07.2023.
- PC Games, 2018. *Fallout 76 REVIEW | Test zum Online-Rollenspiel*, [Video]. Verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=oeq16IKkWF4>, zuletzt abgerufen am 14.07.2023.
- r/Market76, 2021. *FO76 Emotes Explained*, [reddit]. Verfügbar unter https://www.reddit.com/r/Market76/comments/nauq48/fo76_emotes_explained/, zuletzt abgerufen am 14.07.2023.
- seko8023, 2022. *Kommentar zu So hat sich Bethesdas größte Rollenspiel-Enttäuschung verändert – Fallout 76 drei Jahre später*, [Kommentar zum Video]. Verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=6ABZNxx5CLY>, zuletzt abgerufen am 14.07.2023.
- Shock4s, 2022. *Kommentar zu So hat sich Bethesdas größte Rollenspiel-Enttäuschung verändert – Fallout 76 drei Jahre später*, [Kommentar zum Video]. Verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=6ABZNxx5CLY>, zuletzt abgerufen am 14.07.2023.
- SpielbaerLP #1, 2018. *Fallout 76 Deutsch PC Alleine im Multiplayer Fallout Gameplay German #01*, [Let's Play]. Verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=BeWJw04ES9g>, zuletzt abgerufen am 14.07.2023.
- SpielbaerLP #2, 2018. *Fallout 76 Deutsch PC Solo Erste Begegnung Fallout Gameplay German #04*, [Let's Play]. Verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=EYinWRfl8tk&list=PLHf2xFZ0wf2hSKyBZUOHAth5rzNvVb5pJ&index=5>, zuletzt abgerufen am 14.07.2023.
- thecapacitor1395, 2018. *Kommentar zu Fallout 76 – Before You Buy*, [Kommentar zum Video]. Verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=noGACLDtUv4>, zuletzt abgerufen am 14.07.2023.

Literaturverzeichnis

- Abels, H., 2001. *Einführung in die Soziologie: Die Individuen in ihrer Gesellschaft*, 2. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Abels, H., 2017. *Identitär: Über die Entstehung des Gedankens, dass der Mensch ein Individuum ist, den nicht leicht zu verwirklichenden Anspruch auf Individualität und Kompetenzen, Identität in einer riskanten Moderne zu finden und zu wahren*. 3. Ed. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Ackermann, J., 2017. Einleitung: Phänomen Let's Play – Entstehung und wissenschaftliche Relevanz eines Remediatisierungsphänomen. In: Ackermann, J., Hrsg. *Phänomen Let's Play-Video: Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns*. Wiesbaden: Springer VS, 1–15.
- Bathge, P., 2018. Fallout 76 – Exklusiv bei GameStar: Pete Hines sagt, es wird ein Rollenspiel, kein Rust. *GameStar*, [online] 15. Juni. Verfügbar unter <https://www.gamestar.de/artikel/fallout-76-interview-rollenspiel-kein-rust,3331156.html>, zuletzt abgerufen am 14.07.2023.
- Baumeister, R. F. und Leary, M. R., 1995. The Need to Belong: Desire for Interpersonal Attachments as a Fundamental Human Motivation. *Psychological Bulletin*, 117(3), 497–529.
- Bilandzic, H., Schramm, H. und Matthes, J., 2015. *Medienrezeptionsforschung*. Konstanz u.a.: UVK Verlag.
- Bleich, O., Plass-Flessenkämper, B. und Beyer-Fistrich, M., 2020. Fallout 76: Wastelanders und Co. – Warum NPCs die besseren Menschen sind! *PC Games*, [online] 25. April. Verfügbar unter <https://www.pcgames.de/Panorama-Thema-233992/Specials/Fallout-76-NPCs-1348602/>, zuletzt abgerufen am 31.03.2023.
- Burgess, J. und Jones, Ch., 2020. »I Harbour Strong Feelings for Tali Despite Her Being a Fictional Character«: Investigating Videogame Players' Emotional Attachments to Non-Player Characters. *Game Studies*, 20(1). Verfügbar unter <https://gamestudies.org/2001/articles/burgessjones>, zuletzt abgerufen am 14.07.2023.
- Conzen, P., 2010. Erik H. Erikson. Pionier der psychoanalytischen Identitätstheorie. *Forum der Psychoanalyse* 26, 389–411.
- Danzer, G., 2017. *Identitär: Über die allmähliche Verfertigung unseres Ichs durch das Leben*. Berlin, Heidelberg: Springer-Verlag.
- Fox, J. und Gambino, A., 2021. Relationship Development with Humanoid Social Robots: Applying Interpersonal Theories to Human–Robot Interaction. *Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking*, 24(5). Verfügbar unter <https://www.liebertpub.com/doi/10.1089/cyber.2020.0181>, zuletzt abgerufen am 14.07.2023.

- Fritz, J., 2013. Mein virtueller Körper und ich: Zum »corpus virtualis« in digitalen Spielen. In: Inderst, R. T. und Just, P., Hrsg. *Build ,em Up – Shoot ,em Down: Körperlichkeit in digitalen Spielen*. Glückstadt: wvh, 76–120.
- Geiger, P., 2018. Fallout 76: Keine NPCs in der Spielwelt. *Gamez*, [online] 12. Juni. Verfügbar unter [https://www.gamez.de/news/fallout-76-alle-charaktere-sind-anderespieler/#:~:text=Chefentwickler%20Todd%20Howard%20hat%20best%20A4tigt,mit%20nur%20einem%20Klick%20speichern,abgerufen am 31. März 2023](https://www.gamez.de/news/fallout-76-alle-charaktere-sind-anderespieler/#:~:text=Chefentwickler%20Todd%20Howard%20hat%20best%20A4tigt,mit%20nur%20einem%20Klick%20speichern,abgerufen%20am%2031.%20M%C3%A4rz%202023).
- Hack, G., 2018. NPC and Me: How to Become a Non-Player Character. In: Suter, B., Kocher, M. und Bauer, R., Hrsg. *Games and Rules: Game Mechanics for the »Magic Circle«*. Bielefeld: transcript, 293–298.
- Hartmann, T., 2017. *Parasoziale Interaktion und Beziehungen*. 2. Ed. Baden-Baden: Nomos.
- Jörissen, B., 2010. George Herbert Mead: Geist, Identität und Gesellschaft aus der Perspektive des Sozialbehaviorismus. In: Jörissen, B. und Zirfas, J., Hrsg. *Schlüsselwerke der Identitätsforschung*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 87–108.
- Juul, J., 2008. The Magic Circle and the Puzzle Piece. In: Günzel, St., Liebe, M. und Mersch, D., Hrsg. *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008*. Potsdam: Potsdam University Press, 56–68.
- Kirschner, H. und Eisewicht, P., 2017. Spielende und ihr Publikum – unterhaltungsorientierte Darstellungen des Spielens auf Online-Videoplattformen. In: In: Ackermann, J., Hrsg. *Phänomen Let's Play-Video: Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns*. Wiesbaden: Springer VS, 133–144.
- Kübler-Ross, E., 1969. *On Death and Dying*. New York: Macmillan.
- Milman, D. und Mills, D., 2023. The relationship between parasocial friendship quality with non-playable video game characters, gaming motivations, and obsessive vs harmonious passion. *Telematics and Informatics Reports* 10, 1–8.
- Schulz, E., 2018. Fallout 76 – Alles zum PvP: Wer wehrlose Spieler erschießt, wird ein gesuchter Mörder. *GameStar*, [online] 11. August. Verfügbar unter <https://www.gamestar.de/artikel/fallout-76-alles-zum-pvp-wer-wehrlose-spieler-erschiesst-wird-ein-gesuchter-moerder,3333355,kommentar3671326.html>, zuletzt abgerufen am 14.07.2023.
- Taylor, T. L., 2018. *Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming*. Princeton: Princeton University Press.
- Venus, J., 2017. Stilisierte Rezeption: Überlegungen zum epistemischen Status von Let's Play-Videos. In: Ackermann, J., Hrsg. *Phänomen Let's Play-Video: Entstehung, Ästhetik, Aneignung und Faszination aufgezeichneten Computerspielhandelns*. Wiesbaden: Springer VS, 19–29.

Kurzbiographie

Ronja Weidemann, M.A., Doktorandin an der Ruhr-Universität Bochum im Sonderforschungsbereich 1567 »Virtuelle Lebenswelten«. Arbeitsschwerpunkte: Game Studies, Medienwissenschaften, Virtual Reality, Virtualität, Psychotherapie.

Eine postnukleare Heterotopie. Soundwalking in *Fallout 3*

ADDRICH MAUCH

Prolog

Kurz vor dem Eindunkeln treffe ich meinen Kumpel vor dem Supermarkt am Bahnhof. »Heute Fallout daddeln?«, die SMS vom früheren Abend impliziert eine ganze Reihe von Vorbereitungen und Abläufen, die nach wenigen Sessions bereits zur festen Tradition geworden sind. Unsere letzten Erfahrungen mit digitalen Spielen liegen mehr als zehn Jahre zurück – damals noch mit Game Boy, Super Nintendo und Sega Mega Drive. In der Spielewelt der späten 2000er Jahre sind wir Noobs.

Ohne Worte betreten wir den kleinen Supermarkt und scannen ihn nach passendem Loot. Unsere stille Abmachung lautet: ein Red Bull Cola, ein 0,5l originelles individuelles Süßgetränk (nicht dasselbe wie der andere oder das letzte Mal), eine Packung Süßigkeiten, ein salziger Snack, ein Sandwich sowie aufgefüllter Tabakbestand. Wie die Zusammensetzung dieses ›Starter-Sets‹, aka unser Abendessen, entstanden ist, wissen wir beide nicht mehr. Beim Verlassen des Ladens schneit es wieder und die Stadt versinkt in Stille. Autos rauschen vereinzelt mechanisch durch den Schnee. Nach kurzem Smalltalk lauschen wir dem Treiben der Straßen der Neustadt und bereiten uns auf die kommenden postnuklearen Missionen vor. Unsere Schritte verwandeln sich langsam in jene des Einsamen Wanderers und das Straßenbild wird allmählich zum Ödland. Die stillen Konturen einzelner Passanten verformen sich im Dunkeln zu friedliebenden Ghuls und argwöhnischen Bewohnern Megatons.

Wir rekapitulieren die Geschehnisse der letzten Session, wen wir vergrault haben oder wem wir trauen können und zelebrieren dabei unsere Unerfahrenheit als Gamer. Für einen Abend tauchen wir ein in eine Welt von der wir genauso wenig wissen wie jemand, der gerade die Vault verlassen hat: Wir lesen keine Walkthroughs und sichern uns nicht mit Speicherpunkten ab, um falsche Entscheidungen zu korrigieren. Wir

nehmen alle Konsequenzen des Spielverlaufs auf uns, sind sie noch so schmerzhaft und leben die Spielwelt.

In der Wohnung meines Kumpels setze ich mich an den Glastisch vor dem Fernseher, schnappe mir den Controller und starte die PlayStation während er Wasser für den Kaffee aufsetzt. »Biep!« Zu den ersten düsteren und rhythmischen Takten des Orchesters lassen wir ihn ziehen – »PLEASE STAND BY« – das Umgebungslicht im Raum wird abgedunkelt und die Bläsersektion des Orchesters steigert die Spannung. Erst mit dem Pressen des Siebeinsatzes der French Press verlassen wir die Slideshow des Startmenüs und betreten den magischen Zirkel von Fallout 3. Analog zu unserem Ritual bis hierhin besuchen wir erstmal Moiras Craterside-Lagerraum und decken uns ein mit Stimpaks und füllen unseren Munitionsbestand auf. In der Hoffnung, unsere Beziehung mit ihr weiter zu verbessern, lassen wir uns von ihr unseren ersten Auftrag des Abends geben.

1. Einleitung: Soundscape einer postnuklearen Heterotopie

Die Definition, mit der der französische Philosoph Michel Foucault andere, reale Räume beschreibt, wo die Grenzen der Normalität und der Gesellschaft übertreten, gespiegelt und negiert werden, trifft den Kern der *Fallout*-Franchise:

[Heterotopien sind] wirksame Orte, die in die Einrichtung der Gesellschaft hinein gezeichnet sind, sozusagen Gegenplazierungen oder Widerlager, tatsächlich realisierte Utopien, in denen die wirklichen Plätze innerhalb der Kultur gleichzeitig repräsentiert, bestritten und gewendet sind, gewissermaßen Orte außerhalb aller Orte, wiewohl sie tatsächlich geortet werden können.¹

Heterotopien sind Orte der Widersprüche und Doppelseitigkeiten, von physischen Repräsentationen sowie imaginären Bedeutungen und haben eine konkrete und reflektierende Funktion der Gesellschaft gegenüber, in welcher sie existieren. Weil sie gleichzeitig in und außerhalb der Gesellschaft liegen, aber einen Blick auf ihre Identitäten ermöglichen, also das Geschehen außerhalb der Logik des Beobachtersystems stattfindet, sind sie als Orte der akademischen Analyse relevant.

¹ Foucault, »Andere Räume«, 39.

Die Idee, Videospiele als Heterotopien zu betrachten, ist nicht neu², wurde aber bisher nur als Möglichkeit angedeutet und eine eingehende Untersuchung fehlt überwiegend.³ In meiner Dissertation⁴ benutze ich Foucaults Konzept als methodische Grundlage musikethnologischer Feldforschung in verschiedenen Action-Adventure Spielen und zur Veranschaulichung deren Soundscapes als konstante Kommunikation zwischen Spieler*in und Spiel.

In diesem Kapitel soll *Fallout 3* als Heterotopie unter den Parametern von Foucaults sechs Grundsätzen zu dessen Analyse, nicht ganz frei von Nostalgie, untersucht werden. Im Zentrum steht die Untersuchung der Soundscape des Spiels und deren Implikationen auf die Spielwelterfahrung innerhalb der Heterotopie: Einerseits spielt die Musik, insbesondere des Galaxy Radios sowie des Radio Enclave, eine wichtige Rolle für die einzigartige und immersive Atmosphäre, welche gleichzeitig befremdend und versöhnend auf die/den Spieler*in wirkt. Andererseits tragen auch die Umgebungsgeräusche und Ambient-Sounds zur Wahrnehmung der Spielwelt als Heterotopie bei: das Rauschen des Windes, Ächzen von Metall, Explosionen aus der Ferne und andere bedrückende oder befremdende Geräusche generieren Gefühle von Unbehagen und Desorientierung. Dies wird durch einen Soundwalk durch das Ödland nach dem Vorbild von Westerkamp⁵ veranschaulicht, eine experimentelle Methode, die durch fokussierte Wahrnehmung von Sounds die individuelle Beziehung zwischen Mensch und Soundscape beleuchtet.

2. Digitale postnukleare Apokalypse: ein heterotopischer Rahmen

Als der französische Philosoph und Sozialtheoretiker Michel Foucault 1967 den Begriff Heterotopie (altgriechisch für ›andere Orte‹) in einem Vortrag zu Architektur einführte, dachte er wohl nicht im Entferntesten an *Fallout 3* oder andere

2 Vgl.: Challis, »Games as Heterotopias;« und Unterhuber, »Heterotopie und Spiel – eine Annäherung.«

3 Eines von wenigen Beispielen ist etwa Lawrence Mays Artikel über die Repräsentation Hong Kongs Kowloon Walled City in verschiedenen digitalen Spielen: May, »Virtual Heterotopias and the Contested Histories of Kowloon Walled City.«

4 Mauch, »Vrummmmmmm FVISH!«

5 Westerkamp, »Soundwalking«.

digitale Spiele. Dennoch wage ich zu behaupten, dass es kaum bessere Beispiele für die »anderen Räume« gibt als eben diese.

Heterotopien sind Orte, die die scheinbare Kontinuität und Normalität von normalen und alltäglichen Räumen unterbrechen.⁶ Foucault beschreibt damit – im Gegensatz zu unwirklichen Utopien – reale Räume, in welchen innerhalb einer Gesellschaft die Grenzen zur Normalität überschritten, gespiegelt und negiert werden. Heterotopien bringen ein Gefühl der Andersheit in die Gleichheit und Veränderung in das Vertraute. Sie stellen Räume des Widerspruchs und der Dualität dar. Als Beispiele nennt er zahlreiche alltägliche Orte: von Schulen über Altersheime, aber auch Kinos, Museen, bis hin zu Schiffsreisen.⁷ An diesen lässt sich erkennen, wie Heterotopien konkrete und reflektierende Funktionen gegenüber der Gesellschaft erfüllen. Sie sind Spiegelbild und/oder Umkehrung dieser und haben die Möglichkeit, mehrere reale Räume gleichzeitig neben- oder ineinander zu stellen. Heterotopien sind Räume, die von allen anderen Orten getrennt und doch mit ihnen verbunden sind – getrennt aus dem Grund, weil sie den Raum in dem wir leben in eine mythische und reale Negation transformieren, in welcher wir den moralischen Grundsätzen und Identitäten, die uns in der »realen« Welt definieren und limitieren, entfliehen können. Spezifische Räume unter den Gesichtspunkten eines heterotopischen Rahmens zu analysieren, kann also tiefere Erkenntnisse zu der Wechselbeziehung zwischen Spielwelten und sozialen Räumen, Erfahrungen und Kultur aufzeigen.

Zur systematischen Beschreibung einer Heterotopie – eine »Heterotopologie« – schlägt Foucault sechs grundsätzliche Prinzipien vor⁸, die im Folgenden am Beispiel von *Fallout 3* analysiert werden:

Erster Grundsatz: Die Existenz von Heterotopien ist eine Konstante in jeder Gesellschaft, jedoch ohne universelle Form. Trotzdem wird unter zwei großen Typen unterschieden: Krisen- und Abweichungsheterotopien. Erstere bezeichnet Foucault als »privilegierte, geheiligte oder verbotene Orte, die Individuen

6 Hierin liegt eine Verwandtschaft zu Marc Augés Begriff der Nicht-Orte, deren Verbindung zum Konzept der Heterotopie, obwohl von Augé selbst sowie weiteren Autoren angedeutet, weiter keine gemeinsamen Implikationen ableiten lassen: Vgl: Augé, *Orte und Nicht-Orte*, und Weiß, »*Orte und Nicht-Orte*« Kulturanthropologische Anmerkungen zu Marc Augé.

7 Foucault, »Andere Räume«, 41–44.

8 Ebd., 40–46.

vorbehalten sind, welche sich im Verhältnis zur Gesellschaft und inmitten ihrer menschlichen Umwelt in einem Krisenzustand befinden«⁹ (zum Beispiel Übergangsrituale oder Militärdienst).

Das Verlassen des sicheren Vault 101 geschieht durchaus aus einer sozialen und politischen Krise heraus, in das Ödland als eine verbotene Zone – aber die ganz normalen Mittzwanziger-Lebenskrisen meines Kumpels und mir aus dem Prolog reichen kaum aus, um die für alle interessierten und zahlenden Spielenden frei zugängliche Welt von *Fallout 3* als Krisenheterotopie zu definieren. Vielmehr scheint mir eine Betrachtungsweise ähnlich des Katastrophentourismus angebracht: Philip R. Stone zufolge zeigt die Anwesenheit von Touristen an einem Ort wie der Sperrzone von Tschernobyl ein der gesellschaftlichen und moralischen Norm abweichendes Verhalten, denn nach Foucault stelle in einer Konsumgesellschaft auch die Freizeit eine Art Müßiggang und Abweichung (bis zu einer Krise) dar.¹⁰ Der im akademisch auf Englisch geprägte Begriff »deviant leisure« (abweichende/r Freizeit/Müßiggang) stehe insofern auch für unmoralisches, ungesundes oder gar gefährliches Verhalten und Sensationslust. Stone schwächt die negative Konnotation ab und schreibt dem Tourismus in Tschernobyl einen über den Tod und anderen sozialen Tabuthemen reflektierenden und therapeutischen Charakter zu. Folgernd sollte auch das Spielerlebnis von *Fallout 3* als eine Abweichungsheterotopie gesehen werden, welche – mehr noch als das Beispiel des Katastrophentourismus¹¹ – der sozialen und moralischen Norm abweichende partizipative Erlebnisse und Folgen zulässt: ob sich der Einsame Wanderer¹¹ den Lastern des Ödlands hingibt oder nicht, und wie sich schlussendlich sein Verhältnis zu alten hegemonialen Strukturen gestaltet.

Als zweiten Grundsatz nennt Foucault die funktionale Wandelbarkeit einer Heterotopie innerhalb der Gesellschaft: Als Beispiel nennt er den Friedhof, der bis im 18. Jahrhundert im Herzen der Stadt angesiedelt, aber ab dem 19. Jahrhundert mit der Angst vor Tod und Krankheit und deren Tabuisierung an den Rand verbannt wurde. Nun können natürlich digitale Spiele wie die *Fallout*-Serie

9 Ebd., 40.

10 Stone, »Dark Tourism, Heterotopias and Post-Apocalyptic Places: The Case of Chernobyl«, 8–10.

11 Da in der nostalgischen Erinnerung aus dem Prolog sowie in den gespielten Sequenzen für dieses Kapitel der Protagonist jedes Mal männlich war, wird im Text auch ausschließlich diese Form verwendet.

vereinfacht als Freizeitbeschäftigung betrachtet werden, und synchron dazu Funktionen wie Lehr- und Lernressourcen erfüllen, wie im Kapitel von Alex Pfeiffer in diesem Band erläutert wird. Aber auch die heterotopische Funktion der Spiegelung und Negierung der gesellschaftlichen Realität einer Freizeitbeschäftigung wandelt sich mit der Gesellschaft ständig und wird kontextspezifisch aus einem Rahmen kultureller Normen unterschiedlich wahrgenommen und gespielt. Die aus meiner Perspektive eines Schweizer (Noch-)Doktoranden ironisch zelebrierte hegemonische Nostalgie des in *Fallout 3* überall anzutreffenden Googie¹² Stils und der Optimismus versprühenden Musik einer vordystopischen amerikanischen Kultur Mitte des 20. Jahrhunderts, in welchen kapitalistisches Wachstum und die Atomenergie gepriesen werden, spiegelt die Welt heute, fünfzehn Jahre später, ganz anders als Ende 2008, als George W. Bush gerade am Ende seiner zweiten Amtsperiode stand.

Dies führt über zum dritten Grundsatz Foucaults, der Fähigkeit einer Heterotopie, unvereinbare Räume an einem einzigen Ort zusammenzuführen, wie dies beispielsweise in Theaterstücken eindrucksvoll demonstriert wird. In *Fallout 3* ist dies unter anderem, wieder vergleichbar mit dem Tourismus in Tschernobyl, die Konfrontation der brutalen physischen und ideellen Ruinen der hochstilisierten »guten alten Zeit«, in der der Glaube an die Unfehlbarkeit der Technologie und der Atomenergie vorherrschte, und der Rückkehr zu einer Art Normalität, der Bewohner, die sich aus den Überresten und rostigen Blechplatten der alten Welt neue Städte bauen, des Handels und der Natur, die langsam, auch wenn stark mutiert, wieder zurückkehrt. Wie Gibbons am Beispiel der Musik von *Bioshock* demonstriert, erzeugt die Dichotomie einer vorkriegszeitlichen Utopie und deren gescheiterte dystopische Umsetzung ein Gefühl der Ironie, die sich besonders in der Wahrnehmung der benutzten Hintergrundmusik populärer nordamerikanischer Musik der 1930er bis 1950er Jahren bemerkbar macht.¹³ Die spezifische Verwendung ebendieser heiteren und zuversichtlichen Musik, eingebettet im Galaxy-Radio-Tagesprogramm der Spielwelt von *Fallout 3*, verstärkt das konfrontative Nebeneinander dieser sich unvereinbaren Räume. Das Kommentieren der

12 Googie ist ein futuristischer Architektur- und Designstil der 1940er Jahre aus Kalifornien, der durch die zeitgenössische Autokultur, Jets, dem Atomzeitalter und dem Weltraumzeitalter beeinflusst wurde.

13 Gibbons, »Wrap Your Troubles in Dreams«.

Tagesneuigkeiten und musikalische Untermalen durch eine warme und optimistische vorkriegszeitliche Ästhetik transformiert diese in eine neue Normalität, die sich im Ödland mit den bedrückenden Klängen einer zerstörten, ein Gefühl von Unbehagen und Desorientierung generierenden, Welt mischen, wie das Rauschen des Windes über die kahle Landschaft, Ächzen von Metall oder Explosionen aus der Ferne.

Neben der räumlichen Abgrenzung einer Heterotopie wird diese als vierter Grundsatz auch durch einen zeitlichen Schnitt charakterisiert: die Heterochronie. »Die Heterotopie erreicht ihr volles Funktionieren, wenn die Menschen mit ihrer herkömmlichen Zeit brechen.«¹⁴ Dieses Prinzip ist in *Fallout 3* besonders ausgeprägt. Einerseits passiert dies im großen Rahmen, in welchem die Zeit der 1940er und 1960er Jahren samt Bedeutungsinhalten und Ästhetiken in eine Zukunftsvision übertragen wird, was vergleichbar mit einem Museum ist, welches auch noch kommenden Generationen von Spielenden diese Dichotomie vermitteln kann. Andererseits wird die Zeit der realen Welt im kleinen Rahmen zwar durch lineare Stunden- und Tag-Nacht-Rhythmen gespiegelt, samt fixen Tagesstrukturen der NPCs, was ein gewisses Gefühl des Jetzt vermittelt, jedoch in erhöhter Geschwindigkeit, die durch Warten und Schlafen innerhalb der Spielwelt zusätzlich manipuliert werden können oder durch narrative Mittel manipuliert werden.

Auch der fünfte Grundsatz findet in digitalen Spielen eine besondere Ausprägung: »Heterotopien setzen immer ein System von Öffnungen und Schließungen voraus, welches sie gleichzeitig isoliert und durchdringlich macht. Entweder wird man zum Eintritt gezwungen, das ist der Fall der Kaserne, der Fall des Gefängnisses, oder man muss sich Riten und Reinigungen unterziehen.«¹⁵ Während dies in einem pädagogischen Umfeld oder in einer familiären Situation unter Geschwistern beispielsweise durchaus aus Zwang vorstellbar ist, geschieht der Eintritt in das *Fallout*-Universum wohl meistens doch eher aus freien Zügen. Auch sind »Riten und Reinigungen« oft weniger spektakulär als Foucaults Wortwahl erwarten ließe, denn in diesem Zusammenhang nennt er auch den Besuch eines amerikanischen Motels zur Ausübung illegaler oder heimlicher Sexualität eine Heterotopie. Indem ich mich hinsetze, den Controller in die Hand nehme und die Spielkonsole mit entsprechender Disk und Fernseher anschalte, erfülle

¹⁴ Foucault, »Andere Räume«, 43.

¹⁵ Ebd., 44.

ich bereits durch einen bestimmten Ablauf die vorgegebenen Kriterien um eine spezifische Heterotopie zu betreten und kreierte diese gleichzeitig für so lange, wie ich mich entscheide, darin Zuflucht von der Realität zu finden. Wie aber am Beispiel des Prologs zu sehen ist, können diese Vorbereitungen durchaus die Form von ausgedehnten Gewohnheiten oder gar Ritualen annehmen, die in meinem Fall bereits mit einer SMS und der gemeinsamen Proviantbesorgung anfängt, die, anders als sonstige tägliche Besorgungen, auf den bevorstehenden Besuch der *Fallout*-Heterotopie ausgerichtet ist. Der Eintritt in den magischen Zirkel – das »System von Öffnungen« – ist ein gradueller Prozess, der erst vollendet ist, wenn die ersten In-Game Schritte als Einsamer Wanderer getan und die ersten Snacks geöffnet sind.

Der letzte Grundsatz Foucaults beschreibt zwei Pole, in welchen sich die heterotopischen Funktionen gegenüber dem verbleibenden Raum, der restlichen Welt, befinden. Im Gegensatz zu einer wohlgeordneten, sorgfältig konstruierten Kompensationsheterotopie, die versucht, die Unzulänglichkeiten des übrigen Raums zu kompensieren, wie als Beispiel Jesuiten-Kolonien in Paraguay aus dem 17. Jahrhundert genannt werden, sollte *Fallout* eher als eine Illusionsheterotopie betrachtet werden: »[Diese] haben [...] einen Illusionsraum zu schaffen, der den gesamten Realraum, alle Platzierungen, in die das menschliche Leben gesperrt ist, also noch illusorischer denunziert«¹⁶ (vergleichbar mit dem Magischen des Zirkels). Das trifft ziemlich genau mein inneres Gefühl, als ich in den frühen Morgenstunden die Wohnung meines Kumpels verlasse und über das Leben, die seltsamen Charakteren und Geschehnissen der letzten Stunden (Tage in der Heterotopie) im Ödland und die restliche Welt sinniere: Durch die Repräsentation einer Welt der postnuklearen Apokalypse werden wiederum der politische und gesellschaftliche Wahnsinn und deren Zerbrechlichkeit des restlichen Raumes, also unserer Welt, enthüllt. In vergleichbarer Weise beschreiben auch andere Autoren und Autorinnen die Wechselwirkung zwischen soziokulturellen und politischen Eigenschaften unserer Gesellschaft und Spielräumen, so charakterisiert etwa der niederländische Historiker und Mitbegründer der kontemporären Cultural Studies Johan Huizinga den magischen Zirkel des Spiels, welcher ihm zufolge Voraussetzung für die Existenz von Kultur überhaupt ist:

16 Ebd., 45.

Sie sind [...] abgesondertes, umzäuntes, geheiligtes Gebiet, in dem besondere Regeln gelten. Sie sind zeitweilige Welten innerhalb der gewöhnlichen Welt, die zur Ausführung einer in sich geschlossenen Handlung dienen. Innerhalb des Spielplatzes herrscht eine eigene und unbedingte Ordnung.¹⁷

Der kanadische Philosoph Marshall McLuhan betont die Allgegenwärtigkeit von Spielen in unserer Kultur als Manifestation aller Dinge, die unsere Gesellschaft bewegen:

Games are popular art, collective, social reactions to the main drive or action of any culture [...] As extensions of the popular response to the workday stress, games become faithful models of a culture. They incorporate both the action and the reaction of whole populations in a single dynamic image.¹⁸

Digitale Spiele sind nicht lediglich Spiegelungen und Negierungen unserer Kultur, sie machen diese auch erfahrbar und lassen den Spielende mit kulturellen Normen und Konzepten experimentieren, was sich wiederum in der Realität des »normalen« sowie allen »anderen« Räumen auswirkt, so höre ich den Song *I Don't Want to Set the World on Fire* von The Ink Spots nie wieder im selben Kontext nach meinen Erlebnissen in dieser Heterotopie.

Fallout 3 im theoretischen Rahmen Foucaults Heterotopie zu betrachten, unterstreicht nicht nur die grundlegende, gesellschaftlich und kulturell einflussreiche Wechselwirkung, deren Vielschichtigkeit sich unter anderem in der Bandbreite der Themen dieses Buches zeigt, sondern stellt die Grundlagen zentraler Eigenschaften einer Spielwelt, wie etwa die medienkategorische Einordnung Aarseths als Cybertext¹⁹ oder die Definition digitaler Spiele von Juul²⁰, in konkrete soziokulturelle Kontexte und macht diese Räume methodentheoretisch erst zugänglich für kulturanthropologische Feldstudien, die das Spiel ganzheitlich betrachten.

17 Huizinga, *Homo Ludens*, 18–19.

18 McLuhan, *Understanding Media*, 235.

19 Aarseth, *Cybertext*.

20 Juul, *Half-Real*.

3. Von Soundscapes, Soundwalks und Walkscapes: Ethnographie in digitalen Spielen

Die Betrachtungsweise von *Fallout 3* als ein realer »anderer« Raum in Wechselwirkung mit allen verbleibenden Räumen ist für mich als Kulturanthropologen der Musik eine Aufforderung zu einer ethnologischen Feldstudie. Dabei ist der Ansatz einer (Musik-)Ethnographie in digitalen Single-Player-Spielwelten als Plattformen für Erfahrungen nicht neu, wie etwa die Professorin für American Studies and Music der Brown University Kiri Miller am Beispiel von *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004) demonstriert.²¹ Erwähnenswert ist insbesondere wiederum der Vergleich des ethnographischen Forschungsfeld und des Tourismus mit digitalen Spielen: In der Feldforschung sowie in digitalen Spielwelten ist so beispielsweise die Anerkennung der Subjektivität des*der Ethnograph*in/des*der Spielenden als zentral organisierende Prinzip, oder in beiden Fällen sind ortsspezifische Fähigkeiten zu erlernen (zum Beispiel den Avatar zu steuern oder einen Stadtplan zu interpretieren). Die größte Schwierigkeit in digitalen Spielen jedoch sieht sie im Identifizieren von eigentlichen ethnographischen Subjekten oder Informanten, wofür sie nur indirekte Lösungen anbietet.

Im Zusammenhang mit dem Tourismus nennt sie die intime und individuelle Besitzergreifung der Spielwelt durch den*die Spieler*in: Forscher*innen können das Feld mit einer touristischen Anonymität erkunden, ohne sich Gedanken über ein Urteil Anderer über ihr Verhalten, ihre Fähigkeiten, Qualifikationen oder ihre Erscheinung zu machen. Im Gegensatz zu nichtdigitalen touristischen Orten müssen sich Besucher*innen digitaler Spielwelten dafür nie mit der Frage auseinandersetzen, ob das Erlebte authentisch oder nur Show ist. Alles ist Show und alles ist authentisch, denn die Show als solche ist authentisch.

Miller verfolgt bei ihrer Feldforschung einen »Als-ob«-Ansatz, sie *ist* der Protagonist oder die Protagonistin in der Spielwelt, und blendet die Wahrnehmung des erweiterten Game Space (extradiegetische Elemente, der Bildschirm, auf dem die Spielwelt abgebildet ist, der Controller etc.) aus. Und da sitzt der Unterschied zum Tourismus: Der*die Besucher*in einer digitalen Spiel-Heterotopie ist sich während des Spielens des fiktionalen Paktes zwischen Spieler*in und Spiel, wie ihn der deutsche Literaturwissenschaftler Wolfgang Iser bezogen auf literarische

21 Miller, »The Accidental Carjack«.

fiktive Welten beschreibt²², bewusst, während ein solcher bei Touristen nicht existiert. Mein akustisches Erleben des *Fallout 3* Raumes beginnt mit dem Biepen der SMS meines Kumpels und nicht erst mit dem Aufwachen in Megaton. Als Musikethnologen interessiert mich, was die Soundscape von *Fallout 3* macht und wie sie es macht, im Gegensatz zur reinen Analyse einzelner Sounds des Spiels als Artefakt, die beschreibt, was es ist (wie beispielsweise die sehr schöne und umfassende Soundscape-Analyse von Lauri Sallamo in *Fallout: New Vegas*²³), und dies bedingt die ganzheitliche Betrachtung als Heterotopie.

Das Konzept der Soundscapes geht auf den kanadischen Komponisten und Klangforscher Raymund Murray Schafer zurück, der mit anderen Forscher*innen das *World Soundscape Project* startete: die ambitionierte Mission, alle Klanglandschaften der Welt zu untersuchen. Soundscape definiert er als die akustische Umwelt, »[t]echnically, any portion of the sonic environment regarded as a field for study. The term may refer to actual environments, or to abstract constructions [...]«. ²⁴ Grundsätzlich unterscheidet er hierbei ältere ländliche *Hi-Fi* Soundscapes, in welchen einzelne Klänge klar auseinanderzuhalten sind, von *Lo-Fi* Soundscapes, in denen nach der industriellen Revolution Soundüberlastungen natürliche und menschliche Geräusche verschleiern.

Die deutsch-kanadische Klangkünstlerin, Soundforscherin und Mitbegründerin des *World Soundscape Projects* Hildegard Westerkamp hat den Ansatz Schafers weiterentwickelt und schlägt sogenannte Soundwalks vor, um die individuelle Beziehung eines*r Hörer*in zur Soundscape durch die fokussierte Wahrnehmung von Klängen während des Gehens zu beleuchten.²⁵ Die von ihr empfohlenen einzelnen Schritte als Leitfaden sind mit Absicht partizipativ und subjektiv und verwischen die Grenze zwischen wissenschaftlicher und experimenteller/kunstschaffender Herangehensweise wie Praxis. Sie beginnt mit dem Fokus auf den leisesten körpereigenen Geräuschen, welche dem*der Hörer*in am nächsten sind und deren Dialog mit der Umgebung herstellen. Dann wird die Aufmerksamkeit von den nächsten zu den Geräuschen in der Ferne bewegt, wobei insbesondere alle möglichen Tonhöhen, Klangintensitäten, Töne und Muster beachtet werden.

22 Iser, *Das Fiktive und das Imaginäre*.

23 Sallamo, »The Wasteland Violin«.

24 Schafer, *The New Soundscape*, 274.

25 Westerkamp, »Soundwalking«, 18–27.

Sobald verschiedene Klänge gesammelt, voneinander isoliert und als individuelle Einheiten betrachtet wurden, bittet sie den*die Soundwalker*in, sie alle wieder zusammensetzen und ihnen zuzuhören, als ob ein Musikstück von vielen verschiedenen Instrumenten gespielt würde.

Wie die Soundwalks basiert auch die Promenadologie des Schweizer Soziologen und Ökonomen Lucius Burckhardts auf der gezielten und bewussten Wahrnehmung unserer Umwelt (allerdings hauptsächlich auf visuellen Aspekten) und der Umwandlung des bloßen Sehens in Kognition und Wissen. In Retrospektive beschreibt ein Spaziergänger nicht einen real existierenden Ort, den er gesehen hat, sondern eine Synthese oder Komposition von Sequenzen seiner Wahrnehmung.²⁶ Das Konzept der Walkscapes von Francesco Careri, Professor für Architektur in Rom, geht noch einen Schritt weiter und beschreibt eine Transformation eines Ortes und seiner Bedeutung durch den Akt des Gehens. Durch die bloße menschliche Anwesenheit und Wahrnehmung in einer Umgebung modifiziert der Beobachter die Bedeutung des Raumes kulturell und formt damit auch den Raum selbst.²⁷

Trotz des experimentellen Charakters scheinen mir Soundwalks als Methode adäquat, um die Soundscape von *Fallout 3* unter oben genannten Prämissen zu untersuchen. Als Ethnograph kann und will ich mich meiner Subjektivität nicht enthalten, aber durch das Sichtbarmachen dieser wird die Interaktion der Soundscape und dem*der Spieler*in zur Informantin der Frage, was und wie das Spiel etwas macht. Aus diesen Einsichten können in weiteren Schritten Rückschlüsse aus dem Spiegel der Heterotopie auf unsere Welt gezogen werden, klar und vorsichtig gekennzeichnet unter der Abstraktion der Subjektivität des*der Ethnograph*in und der Spiegelung und Negierung der Heterotopie.

4. Ödland zwischen Andale und Tenpenny Tower: ein ethnografischer Soundwalk-Ausflug

Nach vorgängigen erfolgreichen Tests will Fallout 3 auf meinem Rechner einfach nicht mehr laufen, und es braucht einiges an Geduld und Kreativität, ehe ich die weiteren Voraussetzungen erfülle, um die Heterotopie zu betreten – da nützt auch meine

26 Burckhardt, *Warum ist Landschaft schön*, 330.

27 Careri, *Walkscapes*, 32.

möglichst authentische Verpflegungsvorbereitung einige Stunden davor nichts. Auch das hat sich verändert seit meinen ersten Begegnungen mit dem Ödland im Winter 2008. Statt in dem verrauchten und dunklen Wohnzimmer meines Kumpels sitze ich vor dem Bildschirm meines Rechners, in meinem Büro inmitten eines Gewerbeparks, im Hintergrund rauscht die Raumbelüftung beruhigend und der 3D-Drucker meines Atelier-Kollegen siefst nervös. Nachdem die Umgebungsgeräusche durch die Kopfhörer abgedämpft werden, holen mich das pompös aufspielende Orchester und die mechanischen Geräusche der wechselnden Slides im Startmenü zurück in eine warme, mir nur allzu bekannte Umgebung. Bevor ich überhaupt dazu komme, mich mit einem Avatar zu identifizieren, einen fiktionalen Pakt zu schließen, bin ich bereits in das Fallout-Universum eingetaucht. Als würde ich einen alten Freund wiedersehen.

Wie in der ›realen‹ physischen Welt kann es auch im digitalen Raum herausfordernd sein, das Feld zu finden und zu erreichen. Nachdem der Grundton im Startmenü die akustische Stimmung der Spielwelt bereits gut einfängt, führt mich das Tutorial in Vault 101 in die ortsspezifischen kulturellen sowie technischen Eigenschaften und Eigenheiten ein, was mir das Leben im Ödland erleichtert oder gar erst ermöglicht. Nach der ersten Stunde hat der*die Spieler*in nicht nur erlernt, wie er*sie mit der Umwelt dieser spezifischen Heterotopie interagieren kann, sondern auch, wie er*sie seine*ihre Fähigkeiten auf seine Wirkung im Raum durch Fertigkeitpunkte anpassen und modifizieren kann und was seine*ihre scheinbar noch so kleinen Handlungen für Auswirkungen auf Gruppierungen und einzelne Individuen (NPCs) bewirken können. Durch das Erleben der Kindheit des Protagonisten bildet sich ein erster fiktiver Pakt, bevor er überhaupt ein Aussehen hat. Passenderweise kommt dieser letzte Schritt der Identifikation in dem Moment, in welchem der*die Spieler*in in Vault 101 verlässt und sozusagen die Schleuse, das System der Öffnung, zur Heterotopie ganz durchschritten hat und sich nun frei im Feld bewegen kann.

Einige Spielstunden sind vergangen, die Bombe in Megaton wurde entschärft, Mr. Burke und Lucas Simms als Folge beide tot, das Galaxy Radio ist nun wieder im gesamten Ödland zu hören und der Einsame Wanderer ist gerade dabei, Moira Brown beim dritten Kapitel ihres Überlebenshandbuchs mit seinen Erfahrungsberichten zu helfen. Per Schnellreise springe ich nach Andale, wo ich am äußeren Rand der Ruinen

den ersten Soundwalk starte. Nach einer kurzen Pause, in der ich mir frischen Kaffee mache und mein Notizbuch bereitelege, fühlt es sich an, als ob ich in Wasser eintauche als ich meine Kopfhörer aufsetze und die gemächliche Raumlüftung und alles anderen Geräusche um mich herum abgedämpft werden. Ein kurzer Moment der Stille, in der ich nur meinen eigenen Atem höre.

Eine Laserpistole ausgestreckt schaue ich Richtung Felsen und drehe mich noch einmal um zu den Ruinen – soweit mein Blickfeld reicht erkenne ich keine Menschen oder irgend etwas anderes Lebendes. Ich schätze, es ist Morgen im Ödland, passend zu meinem Empfinden physisch in meinem Atelier, die Landschaft ist in Brauntönen gehalten, nur die Anzeige meiner Treffer- und Aktionspunkte und des Kompasses stechen in grellem Grün aus meiner Sicht heraus.

Trotz der leeren und offenen Umgebung fühlt sich mein Gehör überladen an und ich höre weder die körpereigenen Geräusche von mir in meinem Bürostuhl noch die des Einsamen Wanderers. Tiefes Rauschen, als ob das Meer in der Nähe wäre, vermischt sich mit dem hohen Pfeifen des Windes durch die Bäume und Felsen um mich herum und langanhaltende Orchestertöne der Streicher- und Bläsersektion. Im Hintergrund erklingt ein leises e“ einer einzelnen Pianotaste und hohe Streicher nehmen den Ton kurz darauf auf und verschwinden wieder im Wind.

Mit dem Controller versuche ich, mich so leise wie möglich zu bewegen und als Reaktion höre ich meine Schritte, als ob ich auf nassem Dreck gehen würde, beim Ducken nehme ich das Rascheln meiner Kleidung wahr. Der Klang meiner Schuhe auf dem Untergrund verändert sich kurz darauf auf dem Asphalt einer alten Straße zu einem hohen und klar definierten Klacken.

Aus dem Nichts werde ich von einem lauten Geräusch, das sich anhört wie kleine Blitze, jedoch ohne Bass, überrascht, das sich im Sekundentakt wiederholt. Ich drehe mich um und nach einigen Momenten entdecke ich rote Laserschüsse. Das Orchester setzt in den tiefen Frequenzen mit einem Staccato ein, gelegentlich unterstrichen von Paukenschlägen und düsteren Bläsern. Um den Gegner ausfindig zu machen, versuche ich den V.A.T.S.-Modus (Vault-Tec Assisted Targeting System) zu aktivieren, erhalte als Antwort aber lediglich ein leeres kurzes Klicken. Nach einigen Versuchen jedoch friert die Zeit der Spielwelt ein und mein Blickfeld zoomt zu einem weit entfernten Protektron, einem Kampfroboter, begleitet durch einen langgezogenen hydraulischen Klang. Das Orchester spielt die Kampfmusik jetzt noch energischer – in meiner subjektiven Wahrnehmung, aber auch in seiner Lautstärke und Dynamik – übertönt den

Wind, der scheinbar trotz stehengebliebener Zeit weiterweht, aber nicht ganz. Mit dem Klickgeräusch, das sich wie ein Auslöser einer alten Kamera anhört, wähle ich zwischen den einzelnen Körperregionen aus, auf die ich zielen will. Da ich davon ausgehe, dass – wie immer – der Kopf am verwundbarsten und damit effektivsten ist, bestätige ich diesen einige Male, was jeweils mit einem hohen Piepen bestätigt wird, bis wieder das leere Klicken darauf hinweist, dass ich alle Aktionspunkte verbraucht habe.

Mit dem Verlassen des V.A.T.S.-Modus führt der Einsame Wanderer in einer kurzen filmischen Sequenz den Angriff aus: Laute, nun klanglich vollere, Laserschüsse treffen den Roboter und der finale Treffer verlangsamt die Zeit, was auch die Frequenzen der Soundscape kurzzeitig hinunterzieht und sie tiefer klingen lässt. Das metallene Klappern des zusammenbrechenden Roboters höre ich nun wieder aus der Ich-Perspektive des Protagonisten. Ein zweiter Protektron trifft mich und der Einsame Wanderer gibt ein lautes »Ouuugh« von sich. Dieses Mal wird der Kopf des Roboters ganz zerstört und ich höre noch die letzten Funken seiner Elektronik aufzischen. Beim Durchsuchen der Überreste des Roboters, bei dem mit einem raschelnden Klick einer sich bewegenden Stofftasche wieder die Zeit angehalten wird, verschiebe ich die hinterbliebenen Energiezellen in mein eigenes Inventar, wieder ein leeres kurzes »Klick«. Wieder zurück im Lauf der Zeit markiert ein kurzer, aber prägnanter Schlussakkord des Orchesters ohne Kadenz das Ende des Kampfes, was mich beruhigt weiterziehen lässt. Beim Überqueren der Hügel verschwindet das tiefe Grundrauschen und das Orchester, das nun optimistischere ruhige Töne anschlägt, rückt in den Vordergrund, auf den Anhöhen vom weiteren Pfeifen des Windes begleitet. Der Klang meiner Schritte wechselt sich ab zwischen trockenem Boden und dem Rascheln des Gebüschs, das ich streife. In der Ferne erkenne ich den Tenpenny Tower und steuere auf ihn zu. Ohne weitere Zwischenfälle suche ich meinen Weg über die steilen Abhänge und höre gelegentlich trockenes Gestein, das sich durch meine Schritte von den Felsen löst. Ein bissiger Hund kündigt sich durch sein grelles Röcheln in der Ferne an und rennt nach einigem wirren Umherirren auf mich zu. Über dasselbe Prozedere wie bei den Protektrons verwandle ich ihn in glühenden Staub, ohne dass sich die Hintergrundmusik ändert. Ein tiefer Paukenschlag und Kassenklingeln begleitet die Anzeige der dadurch erhaltenen EPs (Erfahrungspunkte). Ein zweiter Hund jault noch seinen letzten Atem, nachdem sein Kopf bereits abgetrennt wurde.

Da die Klanglandschaft für eine Weile unverändert bleibt, entscheide ich mich für ein wenig Radio, das akustisch-stilistisch wahrlich spezielle Kennzeichen von Fallout 3.

Mit einem kurzen »Biep« auf der Tonlage #d⁴ ziehe ich den Pip-Boy an meinem Armgelenk in das Blickfeld und halte dadurch die Zeit (ausgenommen die der Umgebungsgeräusche) wieder an. Ich höre ein Grundrauschen wie das eines alten Transistorradios. Nach einem weiteren Klick begrüßt mich der DJ Three Dog. Wie beiläufig erzählt er in den Tagesnews von der Sendestille in Grayditch, was natürlich ein Hinweis für neue Missionen für mich sein könnte. Während ich ihm zuböre, werde ich von kleinen trippelnden Geräuschen eines RAD-Skorpions unterbrochen, dessen ich mich diesmal ohne V.A.T.S.-Modus entledige. Zum ersten Mal bemerke ich das enorme Echo meiner Schüsse auf der Flachebene.

Ich kann nicht genau benennen, wann sich das Orchester und die anderen Hintergrundklänge ausgeklungen haben, aber seit das Radio eingeschaltet ist, höre ich von der restlichen Soundscape nur noch den Wind und meine eigenen Schritte. Als nächstes warnt Three Dog vor Begegnungen mit den Raidern in einem Tonfall, als ob er gerade den Wetterbericht oder die aktuellen Staumeldungen verkünden würde. Als ich die Mauern um den Tenpenny Tower erreiche, spielt er gerade I Don't Want to Set the World on Fire von The Ink Spots – es fühlt sich ein wenig an wie ein Sonntagsausflug im Auto [eigentlich fahre ich außerhalb von digitalen Welten gar nicht Auto]. Den warmen und süßen Klängen des Songs lauschend suche ich den Eingang und treffe um die nächste Ecke auf den Ghul Roy Phillips, der in wildem Durcheinander mit der Sicherheitsprechanlage diskutiert, beide sprechen zur selben Zeit aufeinander ein. Ich entschließe mich, das Radio abzuschalten und mich dem Geschehen zu widmen. Zuerst mache ich aber Pause, lege den Controller auf den Tisch und tauche mit dem Abnehmen meiner Kopfhörer wieder aus der Fallout-Soundscape, womit ich zu dem wieder präsenteren Rauschen der Raumlüftung den Soundwalk beende.

5. Analyse

5.1 Die Soundscape als konstante Konversation

Während sich Soundwalks in physischer Umgebung bis zu Stunden ausdehnen können, dauert der hier geschilderte Ausflug gerade mal acht Minuten. Dies ist einerseits dem Rahmen dieses Kapitels, vor allem aber auch der Kompression von Raum (und wie beschrieben der Zeit) in digitalen Spielen geschuldet, denn über-

tragen in eine reale Topografie hätte das Zurücklegen dieser Strecke viel länger gedauert. Auch hätte eine größere Auswahl von verschiedenen Soundscapes vielleicht reichere und vielseitigere Erkenntnisse hervorgebracht, aber das war nicht das Ziel dieser Studie. Auch war es nicht die Absicht, möglichst spannende akustische Abschnitte zu finden, die es sicherlich gibt, sondern, nach Westerkamp, die akustische Mikrointeraktion zwischen dem*der Spieler*in und dem digitalen Spielraum zu untersuchen, die, zumindest zu Beginn, durch die alleinige Präsenz des*der Spieler*in mit möglichst wenig Input ausgelöst wird. In dem Sinne ist jeder Ort im Spiel, wie oben erwähnt, authentisch und Show zur gleichen Zeit.

Obwohl es einige akustische Signale von außerhalb des Spiels gibt, wie zum Beispiel mein Atmen oder die Geräusche bei der Benutzung des Controllers, haben diese keinen direkten Einfluss auf das Spielsystem. Das heißt, es gibt keinen akustischen Input vom Benutzer zum Interface, der vom Spielsystem analysiert werden könnte, keine Geräusche, die als Spieleraktion selbst bezeichnet werden könnten. Dennoch sollten diese nicht als völlig außerhalb des Spielraums stehend betrachtet werden, sondern können immer noch eine reflexive Beziehung zum*r Spieler*in herstellen: Selbst ein ständiges Lüftungsrauschen hat einen Einfluss auf den*die Spieler*in wie Hintergrundmusik, es kann sogar beruhigend oder störend sein und dessen Verhalten in der Spielwelt beeinflussen.

Trotz der kargen und meist leeren Landschaft sollte die Soundscape des Ödlands eindeutig als Lo-Fi bezeichnet werden, denn auch wenn, oder gerade auch weil, praktisch keine körpereigenen Geräusche wahrnehmbar sind, werden die klanglichen Proportionen zu diesen übertönt indem das Gehör fühlbar überladen wird. Das bewirkt ein bedrückendes und drückendes Gefühl, umso mehr das unzuordbare Rauschen und das Pfeifen des Windes von Orchester und düsteren Instrumentenklängen unterstrichen werden. Diese Sounds, nur schwer auseinanderzuhalten, vermischen diegetische und extradiegetische scheinbare Quellen und werden vom Spielsystem ausgelöst. Diese Keynote-Sounds wirken zugleich als Immersionsverstärker wie auch dem*der Spieler*in gegenüber reflexive Sound, welcher die Stimmung beeinflussen (und somit auch das Verhalten des Einsamen Wanderers in der Spielwelt). Und obwohl der*die Spieler*in mit gewissen Aktionen die Zeit einfriert, ist es für die Immersion natürlicher, wenn der Wind weiter hörbar ist, auch wenn er davon im eigentlichen Sinne von der Spielwelt getrennt wird.

Es gibt zahlreiche Theorien zur Diegesis von Sounds in digitalen Spielen²⁸, die jedoch meiner Meinung alle vereinfacht werden können, ohne dabei auf die theoretischen Erkenntnisse zu verzichten, indem die Diegesis der Soundquelle, des Auslösers und der transportierten Information für den*r Spielende*n charakterisiert, und weiter bestimmt wird, ob der Sound proaktiv, reaktiv und seine Beziehung zum Hörer indikativ, reflexiv oder interaktiv ist. Kampfmusik hat so eine ganz andere Funktion als andere Ambient-Hintergrundlänge, da sie von einer Komponente (einem anwesenden Gegner) diegetisch ausgelöst wird, auch wenn die Quelle extradiegetisch ist. Ob sie weiter proaktiv und indikativ ist, also ob der*die Spieler*in sich darüber informiert fühlt, dass er*sie in ein Kampf verwickelt ist, oder ob die Musik reflexiv auf die Stimmung wirkt, ist subjektiv. Als anderes Beispiel wird etwa das Klicken durch das erfolglose Aufrufen des V.A.T.S.-Modus von Spielenden ausgelöst, die Quelle ist diegetisch, reaktiv und kann indikativ bedeuten, dass entweder keine Aktionspunkte mehr vorhanden sind oder kein Gegner in der Nähe ist.

Eine spezielle Rolle spielt das Radio, dessen einzelne funktionale Elemente mit dem Einschalten nur indirekt durch den*die Spieler*in ausgelöst werden. Darin werden Informationen der Spielwelt transportiert sowie auch die grundlegende Stimmung beim Streifen durch das Ödland verändert. Der*die Spieler*in kann durch das An- oder Abschalten entscheiden, ob das erlebte Ambiente drückend und hoffnungslos oder warm, zuversichtlich oder gar ironisch ist, auch wieder bezogen auf den individuellen und kulturellen Hintergrund des*r Spieler*in. Erwähnenswert ist hier, dass die Stimme von Three Dog nicht nur semantische Bedeutung transportiert, sondern durch die fröhlich-optimistische Betonung auch reflexiv auf den *die Spieler*in einwirken kann. Auf dieser Matrix können alle Sounds in ihrer Diegesis und Funktionalität genau analysiert und in ihrer heterotopischer reflexiver Wirkung und Verortung beschrieben werden.

Auf diese Weise kann die Soundscape als eine Art kodierte Sprache interpretiert werden, die der*die Spieler*in aus Intuition oder erlernt verstehen muss, um sich in der Heterotopie adäquat zu bewegen. Spieler*in und Spielsystem befinden

28 Beispielsweise Grimshaw, »Computer Game Sound« oder Jørgensen, »Time for a New Terminology?«

sich hierbei in einer konstanten Konversation²⁹, die aber nicht in beide Richtungen durch die selben Kanäle stattfindet, die Kodierung muss auf verschiedenen Ebenen verstanden werden: haptische, physische, visuelle und akustische Elemente funktionieren zusammen als Kommunikation zwischen Spielenden und Spiel durch das Nadelöhr des Interfaces.

5.2 Erlebter Spiegel der »realen« Welt

Das vorliegende Buch zeigt eindrücklich, wie das Spielen der *Fallout*-Franchise, wahrgenommen als Heterotopie, vielschichtige Einsichten über unsere Gesellschaft und Kultur erlaubt. Dabei entfalten sich Eindrücke, Erlebnisse und Erkenntnisse, die weit über das eigentliche Spiel als Artefakt hinausreichen. Ohne auf die großen Ereignisse und Beschaffenheiten dieser Welten einzugehen, erlauben Soundwalks (in dem Sinne auch eher visuelle wissenschaftliche Spaziergänge nach Burckhardt oder Careri) Einsichten auf kleinster Ebene – Mikrointeraktionen, auf welcher ohne Zweifel auch die größeren Spielelemente und Inhalte, die in der Kommunikation zwischen Spieler*in und Spiel eine Rolle spielen, projiziert werden.

Dass sich die Heterotopie sich mit der Zeit wandelt und sich ihre Wahrnehmung durch die Interaktion mit dem*der Besucher*in verändert, zeigt auch meine persönliche Erfahrung im Vergleich meiner durch Nostalgie getrüben Erinnerung aus dem Prolog mit obigem Soundwalk. Wird ein*e Forscher*in in 200 Jahren eine Aufnahme der audiovisuellen Repräsentation von *Fallout 3* als Artefakt betrachten – also lediglich das Geschehen auf dem Bildschirm mit Ton – wird die Rekonstruktion der genannten Kommunikation zwischen Spieler*in und Spielsystem ohne Anleitung und Erfahrungsberichte undenkbar. Eine Analyse dieser ist lediglich durch autoethnographische Ansätze möglich, da das Spiel seinen Sinn und Inhalt aus der Interaktion heraus generiert. So auch die Wahrnehmung der heterotropischen Eigenschaften der Spielwelt: Ich kann beispielsweise versuchen mich in *Pac-Man* Spielende in Arcade-Hallen in den 1980er Jahren hineinzuversetzen, den Zeitgeist zu erfassen und zu erahnen, wie die Spielweltlabyrinth die Welt damals gespiegelt haben, aber letzten Endes komme ich nie über eine Annäherung hinaus.

29 Der Begriff wurde ursprünglich ansatzweise von dem belgischen Video Game Sound Designer Bjørn Jacobsen verwendet: Jacobsen, »Informant Diegesis in Videogames«.

Die Matrix, auf welcher ich die Wahrnehmung des Ödlands von *Fallout 3* auf meinen eigenen Erfahrungen verorte, hat sich in den 15 Jahren zwischen meinen ersten digitalen Ausflügen bis heute enorm gewandelt. Damals spiegelte sich das Rauschen und das nächtliche Treiben der leeren Straßen aus unmittelbaren Erfahrungen zuvor, kombiniert mit popkulturellen Prägungen, zum Beispiel von mechanischen Hydraulikgeräuschen aus *Terminator* oder *Star Wars* Filmen, in meiner Spielwelt wider – heute ist die Wahrnehmung des Weltgeschehens anders, aber auch der Einfluss durch verschiedene Medien und andere digitale Spiele prägt mein Spielerleben, so auch die nostalgische Erinnerung an *Fallout 3* selbst.

Obwohl die Ruinen von Andale ziemlich verlassen wirken, fühle ich mich keinen Moment einsam im Ödland, mit dem Wissen, dass um die nächste Ecke immer ein Abenteuer und NPC's warten und Megaton nur ein paar Klicks per Schnellreise entfernt ist (ein Feature, das ich in den ersten Besuchen im Ödland bewusst nicht genutzt habe). Im Gegenteil, die überladene Lo-Fi Soundscape begleitet durch das Orchester und einzelnen Pianoklängen weckt bekannte Erinnerungen an *Mad Max* Szenarien und Spaghettiwestern, in welchen ich mich nur zu sehr zu Hause fühle. Dieses Gefühl wird verstärkt durch die beinahe klischeehafte akustische Repräsentation der kurzen Schießerei mit den Protektrons.

Die Geräusche meiner Schritte auf trockenem Boden und das Pfeifen des Windes, untermalt durch die melancholischen Orchesterklänge auf der Anhöhe, klingen bei mir aber noch ganz andere Reflexionen an, wohlbemerkt nicht ganz unbewusst und sicherlich auch dem Sinnieren über Heterotopien während dem Spielen geschuldet (wobei auch Foucaults Überlegungen zur Wandelbarkeit heterotopischer Eigenschaften durch örtliche Platzierungen von Friedhöfen ferner abgeleitete Gedanken sind): Ich finde mich in einer überzeichneten Welt wie unserer, in der alle Warnzeichen und Drohungen einer drohenden Katastrophe ignoriert wurden, in *Fallout 3* war es der Atomkrieg, in meiner Welt die Klimakrise und andere Kriege. Die Folgen in einem späten Stadium stelle ich mir vergleichbar vor – Ödland. Röchelnde, deformierte wilde Hunde können sich wie Klimakatastrophen ankünden, bevor sie zuschlagen, oder sie kommen wie RAD-Skorpione aus dem Nichts und nagen an den Überlebenden, Erdbeben und Überschwemmungen gleich. Obwohl es Ödlandbewohner gibt, die direkt mit der harschen Umwelt zu kämpfen haben, sammeln sich andere in Siedlungen, oder falls möglich, in scheinbar sicheren Türmen wie dem Tenpenny Tower, und

kreieren sich ihre ganz eigenen Alltagssorgen. Wie durch ein Sicherheitsglas werde ich aus der Ferne auf Katastrophen aufmerksam gemacht, wie die plötzliche Sendestille in Grayditch. Auf mich wirkt das wie die Nachrichten eines Waldfeuers in Australien, wohl verheerend, aber auf der anderen Seite des Planeten. Die Warnung vor Raidern im gesamten Ödland erinnert mich an die Newsberichte von Klimaklebern auf unseren Straßen, inzwischen nichts weiter als nervige Unterbrüche im Alltag vieler. Obwohl die zerstörte Landschaft direkt vor meinen Augen liegt und mir der verseuchte Wind um die Ohren weht, gibt es, mit dem Groove der richtigen Musik auf den Ohren, gerade Wichtigeres im Ödland zu erledigen, und für die Bewohner des Tenpenny Towers bleibt der Anblick von Megaton und Raidern nichts weiter als ein Dorn im Auge.

6. Schlusswort

Die Auseinandersetzung mit *Fallout 3* als Heterotopie eröffnet neue Perspektiven auf das Wechselspiel zwischen digitalen Spielen und kulturellen Phänomenen in unserer Gesellschaft. Soundscape-Analysen und Soundwalks demonstrieren, wie tiefgehend die akustische Dimension die Spielerfahrung beeinflussen und das Eintauchen in die digitalen Spielwelten intensivieren kann.

Die Verbindung zwischen digitalem Spiel und Ethnographie wird durch die parallelen Konzepte von Subjektivität, Erkundung und Fiktion deutlich. Wie in der Ethnographie der Touristen sind auch in Spielen die Subjektivität des*r Spielenden und deren Interpretation von Orten zentrale Aspekte.

Die Untersuchung der Soundscape von *Fallout 3* als konstante Konversation zeigt, wie Sounds und Klänge in digitalen Spielen eine komplexe Rolle spielen. Sie dienen nicht nur der Immersion, sondern kommunizieren auch Informationen und beeinflussen die Stimmung der Spielenden. Die Begegnung mit diesem Spielraum als Heterotopie spiegelt die Reflexion der eigenen kulturellen Identität wider und eröffnet dergestalt Möglichkeiten, die reale Welt kritisch zu hinterfragen.

Fallout 3 erweist sich somit als reales ›Anderes‹ und interaktiver Raum, der genauer erforscht und verstanden werden sollte. Die Erkenntnisse aus solchen Studien können nicht nur unser Verständnis von digitalen Spielen vertiefen, sondern auch breitere Implikationen für die Erforschung von Kultur, Identität und

Immersion in anderen Kontexten haben. In einer Zeit, in der die Grenzen zwischen digitalen und physischen Erfahrungen zunehmend verschwimmen, bieten digitale Spiele eine reiche Quelle für kulturelle Untersuchungen und eine fesselnde Plattform für ethnographische Feldstudien. Gleichzeitig zeigt sich am Beispiel der Heterotopie *Fallout 3* und dessen Soundscape, wie sich diese durch ihre eigenen Regeln und Eigenheiten und durch die sechs heterotopischen Grundsätze eindeutig von der physischen Welt unterscheidet, und parallel Teil dieser ist.

Werkverzeichnis

Bioshock (2K Boston/2K Games, 2007).

Fallout 3 (Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks, 2008).

Fallout: New Vegas (Obsidian Entertainment/Bethesda Softworks, 2010).

Grand Theft Auto: San Andreas (Rockstar North/Rockstar Games, 2004).

I Don't Want to Set the World on Fire (The Ink Spots, 1941).

Mad Max (AU, George Miller, 1979).

Pac-Man (Bandai Namco Studios/Bandai Namco Entertainment, 1980).

Star Wars (USA, George Lucas, 1977).

Terminator (USA, James Cameron, 1984).

Literaturverzeichnis

Aarseth, Espen. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore and London: Johns Hopkins University Press, 1997.

Augé, Marc. *Orte und Nicht-Orte. Vorüberlegungen zu einer Ethnologie der Einsamkeit*. Frankfurt: S. Fischer Verlag, 1994.

Burckhardt, Lucius. *Warum ist Landschaft schön? Die Spaziergangswissenschaft*. Berlin: Martin Schmitz Verlag, 2006.

Challis, Keith. »Games as Heterotopias.« In *Second Site. Landscape, Heritage and Visualization*. Juli 2011. <http://secondsiteresearch.blogspot.com/2011/07/games-as-heterotopias.html>.

Careri, Francesco. *Walkscapes: Walking as an Aesthetic Practice*. Barcelona: Culicidae Architectural Press, 2017.

Foucault, Michel. »Andere Räume.« Übers. von Walter Seitter. In *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*. Hrsg. von Karlheinz Barck u. a., 34–46. Leipzig: Reclam, 1992.

- Gibbons, William. »Wrap Your Troubles in Dreams: Popular Music, Narrative, and Dystopia in Bioshock.« In *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research* 11, no. 1 (Dezember 2011). <https://gamestudies.org/1103/articles/gibbons>.
- Grimshaw, Mark. »Computer Game Sound. From Diegesis to Immersion to Sonic Emotioneering.« In *Sound as popular culture. A research companion*. Hrsg. Jens Gerrit Papenburg und Holger Schulze, 325–333. Cambridge: The MIT Press, 2016.
- Huizinga, Johan. *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel* (»Homo ludens«, 1938). Übers. Von Hans Nachod. Hrsg. von Burghard König. Reinbeck: Rowohlt's Enzyklopädie, 2019.
- Iser, Wolfgang. *Das Fiktive und das Imaginäre. Perspektiven literarischer Anthropologie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1991.
- Jacobsen, Bjørn. »Informant Diegesis in Videogames.« Master Thesis, Aarhus Universität, 2016.
- Jørgensen, Kristine. »Time for a New Terminology? Diegetic and Nondiegetic Sounds in Computer Games Revisited.« In *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*. Hrsg. Mark Grimshaw, 78–97. Hershey: IGI Publications, 2011.
- Juul, Jesper. *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press, 2005.
- Mauch, Adrich. »Vrummmmmmm FVISH!: Soundscapes as Part of Constant Conversations in Action-Adventure Video Game Heterotopias.« PhD Diss., Universität Bern, 2023.
- May, Lawrence. »Virtual Heterotopias and the Contested Histories of Kowloon Walled City.« *Games and Culture* 17, no. 6 (September 2022): 885–900. <https://doi.org/10.1177/15554120221115398>.
- Miller, Kiri. »The Accidental Carjack: Ethnography, Gameworld Tourism, and Grand Theft Auto.« In *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research* 8, no. 1 (September 2008). <https://gamestudies.org/0801/articles/miller>.
- McLuhan, Marshall. *Understanding Media. The Extension of Man*. New York: McGraw-Hill, 1964.
- Sallamo, Lauri. »The Wasteland Violin. Sonic Modality and Affective Immersion in Fallout 3: New Vegas.« Pro Gradu Thesis, Universität Oulu, 2013. <http://jultika.oulu.fi/files/nbnfioulu-201306111593.pdf>.
- Schafer, Raymond Murray. *The New Soundscape. A Handbook for the Modern Music Teacher*. Scarborough: Berandol, 1969.
- Stone, Phillip R. »Dark Tourism, Heterotopias and Post-Apocalyptic Places: The Case of Chernobyl.« In *Dark Tourism and Place Identity*. Hrsg. von Leanne White und Elspeth Frew. Melbourne: Routledge, 2013.

- Unterhuber, Tobias. »Heterotopie und Spiel – eine Annäherung.« In *Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung*. November 2013. <http://www.paidia.de/heterotopie-und-spiel-eine-annäherung>.
- Weiß, Stephanie. »Orte und Nicht-Orte.« Kulturanthropologische Anmerkungen zu Marc Augé. Mainz: Gesellschaft für Volkskunde in Rheinland-Pfalz e.V., 2005.
- Westerkamp, Hildegard. »Soundwalking«, *Sound Heritage* 3, no. 4: »The World Soundscape Project«, Hsg. R. Murray Schafer, 1974, 18–27; rev. version in *Autumn Leaves, Sound and the Environment in Artistic Practice*, Hsg. Angus Carlyle, Paris: Double Entendre, 2007.

Kurzbiographie

Addrich Mauch, Dr. phil., Postdoc an der Universität Bern im Walter Benjamin Kolleg, Fachbereich Digital Humanities, SNF Sinergia Projekt »Confederatio Ludens. Swiss History of Games, Play and Game Design 1968-2000«.

Un/doing Cannibalism – kannibalistische Rollenspielpraktiken in *Fallout 76*

MARCEL THIEL-WOZNICA, CHRISTIAN GÜNTHER, NADINE CREMER

1. »I'm Now BFFs with Cannibals in *Fallout 76*« – Rahmenwechsel und Spielhandlungen

Ist es eigentlich verboten, andere Menschen zu essen? Obwohl eine solche Frage intuitiv eine eindeutige Antwort evoziert, wird sie – zumindest rechtlich – gar nicht so eindeutig beantwortet. In Deutschland beispielsweise gilt der kannibalistische Akt des Essens eines anderen Menschen nicht als Tatbestand. Darüber hinaus unterscheidet sich die Rechtslage von Land zu Land, weshalb eine Verallgemeinerung nur schwer möglich ist. Und obwohl die Rechtslage das Essen eines anderen Menschen nicht direkt bestraft, handelt es sich bei Kannibalismus um eine gesellschaftlich geächtete Praxis.¹ Das Essen von Menschenfleisch ist in verschiedenen Kulturkreisen nicht nur eine Normüberschreitung, sondern ein krimineller Akt, der einen radikalen Tabubruch darstellt. Solche und ähnliche Tabubrüche, zum Beispiel Mord, können im Rahmen verschiedener gesellschaftlicher Kontexte erzählt (Roman²), vorgeführt (Theater³ sowie Film⁴) und erspielt (analoge und digitale Spiele⁵) werden, ohne reale Folgen zu haben. Die für den vorliegenden Artikel zentrale Fragestellung lautet:

-
- 1 Dass Kannibalismus in anderen Kulturkreisen in der Vergangenheit einen anderen Stellenwert, z. B. als religiöse Praxis bei Azteken oder Maori haben kann, soll hierdurch nicht ausgeschlossen werden. Der Artikel fokussiert jene westlich geprägten Gesellschaften, in denen Kannibalismus gesellschaftlich geächtet wird.
 - 2 siehe z. B.: Thomas Harris: *The Silence of the Lambs*. (New York: St. Martin's Press, 1988).
 - 3 siehe z. B.: Michel Vinaver. »Flug in die Anden«. Übersetzt von Jürg Laederach. *Theater heute*. N° 24, 1983, 42–57.
 - 4 siehe z. B.: Ruggero Deodato. *Nackt und zerfleischt* (Originaltitel: *Cannical Holocaust*), 1980.
 - 5 Vgl. *Who Should We Eat* von Wizkids Games oder *The Forest* von Endnight Games.

Wie wird im Rahmen des digitalen Spiels ein solcher Tabubruch – rollenspielerisch – begangen, ohne aus den Spieler*innen Verbrecher*innen oder Mörder*innen, d.h. gesellschaftlich geächtete Kannibal*innen zu machen?

Hierfür wird untersucht, wie das Rollenspiel durch historische Inszenierungen plausibilisiert wird, wie kannibalistische Rollenspielpraktiken vollzogen und moralische und ethische Vorstellungen im Rahmen dieser ausgehandelt werden. Der aufgezeichnete Livestream der YouTuberin *@AtomicMari* »I'm Now BFFs with Cannibals in Fallout 76« vom 08.07.2020⁶ bietet sich als Untersuchungsgegenstand für die aufgeworfenen Fragen an, da die YouTuberin in Ihrer Rolle als Spielerin sowohl einen Rollen- als auch einen Rahmenwechsel vollziehen muss, um am Rollenspiel der Gruppe EATT [*Establishment of Appalachian Taste Testers*] teilnehmen zu können.⁷ Um solche Rahmenwechsel entsprechend zu rekonstruieren, braucht es Daten, die eine adäquate Beschreibung des Spielverlaufs ermöglichen. Aufgezeichnete Livestreams bieten sich als Datengrundlage an, da verschiedene Spielsequenzen, die für ein Publikum gespielt und inszeniert worden sind, beobachtbar werden. Das *Establishment of Appalachian Taste Testers* hatte die Streamerin eingeladen, an einem ihrer Hauptevents teilzunehmen, dem »Manhant« (Menschenjagd). Die Streamerin nimmt an diesem Teil und vollzieht den Initiationsritus, in dem sie sowohl zur Jägerin als auch zur Kannibalin wird, die schlussendlich ebenfalls gegessen wird. Durch diesen Stream kann man also beobachten, wie Kannibalismus in digitalen Spielen wie *Fallout 76* vollzogen wird. Dem Spiel liegen spezifische Spielregeln (Spielmechaniken) zugrunde, die im Alltag nicht gelten, sich aber auch von Spiel zu Spiel unterscheiden können. In Spielen wie *Resident Evil 8* (2021) kann beispielsweise nicht gesprungen, in anderen Spielen wie *Outlast* (2013) keine Waffe benutzt werden. Durch die Verunmöglichung bestimmter Praktiken auf Grund der Spielmechaniken werden Differenzen zwischen Spiel- und Alltagswelt markiert: Im Spiel ist manches möglich, was außerhalb desselben nicht möglich ist, ebenso wie im Spiel manches verunmöglicht wird, was in der Alltagswelt möglich ist. Die Spielregeln markieren so eine Differenz zwischen Spiel- und Alltagswelt, die nicht für die Alltagswelt gelten und

6 An diesem Datum wurde der Livestream hochgeladen.

7 Ihre Rolle als Streamerin wurde im Rahmen dieses Beitrags nicht berücksichtigt.

so einen Unterschied machen, der auch schon bei Johann Huizinga relevant war, als dieser von der Differenz zwischen Alltag und Spiel sprach.⁸

Im Rahmen der Spielwelt gilt das Drücken des linken Mauszeigers als Spielhandlung – aus dem Klick kann zum Beispiel ein Schuss werden. Diese Transformation einer bestimmten Handlung in eine andere hat Erving Goffman als *Modulation*⁹ beschrieben, die zugleich einen Rahmenwechsel impliziert: Dieser Computerspielrahmen orientiert die Praktiken der Spieler*innen, wodurch es zur Modulation des Mausklicks kommt, aus dem – im Rahmen der Spielwelt – ein Schuss wird. Durch den Vollzug verschiedener Spielpraktiken wird der Spielrahmen also aufrechterhalten. Durch den Klick als Schuss – beispielhaft für alle Computerspielhandlungen – bleibt der Computerspielrahmen als primärer Rahmen relevant. *Digitales Spielen* lässt sich also nicht reduzieren auf das reine Bildschirmgeschehen und entsprechende Analysen, sondern impliziert immer auch die Spieler*innen vor dem Bildschirm und auch jene Aktivitäten, Praktiken und Handlungen, die über den Mausklick hinausgehen, z.B. beiläufiges Kaffeetrinken oder das Streicheln des Haustiers. Diese Nebentätigkeiten sind auch Teil der Computerspielpraxis, sie gehören dazu und können entsprechend dazu führen, dass der Alltagsrahmen als primärer Rahmen relevant wird, wenn es zu einer stärkeren Hinwendung zum Haustier kommt, der Postbote klingelt – die Spieler*innen also aufstehen müssen und beim Wiedereinsteigen ins Spiel einer kurzen Orientierung bedürfen – oder eine wichtige Nachricht an eine Freundin geschickt werden muss. Mit dem Konzept des Rahmens und des Rahmenwechsels macht Goffman darauf aufmerksam, wie Menschen sich in ihrem Handeln an der gemeinsam hergestellten Situationsdefinition einerseits orientieren, andererseits zwischen verschiedenen Rahmen wechseln, wenn sie zum Beispiel vom Spiel zum Alltagsrahmen wechseln, weil das Spiel aufgrund ernster Angelegenheiten unterbrochen wird und so kommunikative Vollzüge ›im Rahmen des Alltags‹ in Gang gesetzt werden.¹⁰ Die Spielsituation ist doppelt gerahmt: Einerseits durch

8 Vgl. Huizinga, Johan und Andreas Flitner. *Homo ludens: vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Übersetzt von Hans Nachod. 26. Auflage. Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag, 2019.

9 Goffman, Erving, *Frame analysis: an essay on the organization of experience*. Cambridge, Mass: Harvard University Press, 1974.

10 Stuart Reeves et al. »Video Gaming as Practical Accomplishment: Ethnomethodology Conversation Analysis, and Play«. *Topics in Cognitive Science* 9, Nr. 2, 2017, 308–342.

den Alltagsrahmen, andererseits durch den Spielrahmen. Doch was geschieht nun, wenn dem Spiel, ein »shared fantasy frame«¹¹, das heißt, ein Rollenspielrahmen, hinzugefügt wird?

Am Beispiel der Rollenspielgruppe EATT im Rahmen des Spiels *Fallout 76* soll im Folgenden gezeigt werden, wie zwischen verschiedenen Rahmen – dem Alltagsrahmen, dem Spielrahmen und dem Rollenspielrahmen – hin- und hergewechselt wird,¹² das heißt, wie die Grenzen zwischen Alltagswelt, Spielwelt und Rollenspielwelt zum einen verschwimmen, und wie es zum anderen bestimmter Rahmungskompetenzen bedarf, um ebendiese Grenzen zwischen Alltagswelt, Spielwelt und Rollenspiel zu überwachen und so bestimmte Spielhandlungen als ›dem Rahmen angemessen‹ zu vollziehen. Der Beitrag schließt also an Fragen nach der Differenz zwischen Spiel und Nicht-Spiel an, ohne diese Differenz ontologisch zu setzen, sondern sie empirisch zu erschließen.

Im Rollenspiel wird 1) situativ die zu rollenspielende Kategorie des Kannibalen relevant gemacht (*doing cannibalism*) und an bestimmte modulierte Rollenspielhandlungen gekoppelt. Dies geschieht zum Beispiel, wenn die Betätigung einer Taste nicht nur als ›Essen‹ spielmechanisch wirksam, das heißt, als Spielhandlung moduliert wird, sondern auch, wenn darauf aufbauend das Essen eines anderen Spieler*innenavatars als Kannibalismus vollzogen wird. Die daran anschließende Frage ist also, wie Kannibalismus im Computerrollenspiel *gemacht* wird? Kannibalen zu spielen bedeutet immer auch, bestimmte Rollenspielpraktiken durchzuführen und so den Rollenspielrahmen aufrechtzuerhalten. Die Rollenspielpraxis geht 2) einher mit der Integration bestimmter rollenspielerischer Normen und Moralvorstellungen (*doing morality*), die abhängig vom Spielgeschehen relevant gemacht werden können und Konsenserzeugung voraussetzen. Eine solche Konsenserzeugung wird 3) auch durch den Einbau von Geschichtsvorstellungen (*doing history*) in Gang gesetzt, der durch den Spielweltenwurf (die Wastelands) im Allgemeinen und den für das Rollenspiel relevanten Sozialräumen (dem Lager von EATT) im Spezifischen gerahmt ist.

11 Fine, Gary Alan. *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds*. Chicago: The University of Chicago Press 2002.

12 Regine Herbrink. *Die kommunikative Konstruktion imaginärer Welten*. (Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2011).

2. »You´re making a game within the game« – Rahmenanalytische Perspektive

Die rahmenanalytische Perspektive wird hier um die differenzierungstheoretische Perspektive des *un/doing differences*¹³ ergänzt. Damit werden ›Tatbestände‹, wie zum Beispiel Spieler*in-, Rollenspieler*in-, oder Kannibal*in-Sein nicht als gegeben vorausgesetzt. Stattdessen wird – wie im von Harvey Sacks und Harold Garfinkel entwickelten Konzept des *doings*,¹⁴ welches von Stefan Hirschauer um das *undoing* ergänzt wurde¹⁵ und vielfach angewendet worden ist¹⁶ – danach gefragt, wie soziale Phänomene, zum Beispiel digitale Spielpraktiken, Geschlecht und Nationalität im Allgemeineren hervorgebracht, stabilisiert und institutionalisiert werden. Das Konzept des *doings* fragt nach der *Gemachtheit sozialer Phänomene* und betrachtet eben diese, zum Beispiel Nationalität, Gender, aber auch Computer- oder Rollenspiel, indem die je spezifischen und zugrundeliegenden Praktiken als *un/doings* untersucht werden. »Ähnlich wie Goffmans Theater-Metapher [...] war das Vorschalten des Präfix´ *doing* eine begriffsstrategische Verfremdungsmaßnahme, um die soziologische Aufmerksamkeit auf die Prozesshaftigkeit und praktische Vollzugsbedürftigkeit von sozialen Phänomenen zu lenken.«¹⁷ Das Konzept des *undoing* fragt daran anschließend, wie verschiedene Kategorien, zum Beispiel die des (rollenspielerischen) Kannibalen, situativ heruntergefahren gefahren werden, wenn zum Beispiel das Spiel unterbrochen wird. Solche »Prozesse der Differenznegation« nehmen also auch in den Blick, wie

von den kulturell bereitliegenden Unterscheidungen in sozialen Prozessen stets nur sehr wenige selektiv gebraucht (done), viele andere zurückgewie-

-
- 13 Vgl. u. a. Stefan Hirschauer. »Un/doing Differences. Die Kontingenz sozialer Zugehörigkeiten«. *Zeitschrift für Soziologie*, 2014, 22.; Stefan Hirschauer, Hrsg. *Undoing Differences: Praktiken der Humandifferenzierung*. Velbrück Wissenschaft, 2017.; Stefan Hirschauer. »Undoing Differences Revisited.: Unterscheidungsnegation und Indifferenz in der Humandifferenzierung«. *Zeitschrift für Soziologie* 49, Nr. 5–6 (25. November 2020): 318–340.
- 14 Harvey Sacks. »On doing ›being ordinary‹«. *Structures of Social Action*, J. Maxwell Atkinson Hrsg., 1. Aufl., (Camebirdge: Cambridge University Press, 1985).
- 15 Vgl. Hirschauer, *Undoing Differences*.; Hirschauer, *Undoing Differences Revisited*.
- 16 Bettina Heintz, Eva Nadai. »Geschlecht und Kontext: De-Institutionalisierungsprozesse und geschlechtliche Differenzierung«. *Zeitschrift für Soziologie* 27, Nr. 2 (1. April 1998), 75.
- 17 Hirschauer, *Undoing Differences Revisited*.

sen (undone) und die meisten ganz vernachlässigt (not done) werden.¹⁸

Eine solche Perspektive ermöglicht es einerseits, Prozesse der Entdifferenzierung zwischen Spiel- und Alltagswelt auf ihrer phänomenalen Ebene ernst zu nehmen, zum Beispiel wenn Spieler*innen stark in das Rollenspiel involviert werden oder es aus einer Alltagsperspektive bewerten, und andererseits danach zu fragen, wie und unter welchen Bedingungen, das heißt auch in welchem Rahmen, Geschichte (*undoing history*) oder Moral und Ethik (*undoing morality*) gemacht werden. Ähnliche Fragen lassen sich auch hinsichtlich der Aushandlung von Geschichte stellen: Wie wird Geschichte im Rahmen des Rollenspiels als *doing history* vollzogen, indem zum Beispiel historische Alltagsvorstellungen Einzug ins Spiel finden? Wie werden explizite historische Bezüge, zum Beispiel durch das Narrativ des Spiels begründet, im Rahmen des Rollenspiels im Sinne eines *undoing history* in ihrer Relevanz heruntergefahren?

Um solche Fragen hinsichtlich des *undoing history* zu beantworten, wird *Fallout 76* im Folgenden auf die vier von Nico Nolden vorgeschlagenen Komponenten von Geschichtsinszenierungen in digitalen Spielen hin untersucht. Durch »Sach- und Objektkultur, narrative Elemente, abstrakte Modelle und kleinskalige Weltentwürfe«¹⁹ werde, so Nolden, Geschichte in Spielen präsentiert. In der Spielreihe *Fallout* wird zwar eine Alternativgeschichte erzählt, in der die Geschichte an einem Zeitpunkt während des Kalten Krieges in eine alternative Zeitlinie abzweigt, jedoch bedeutet dies nach Nolden kein Abgleiten ins Fantastische, da »mit historischen Größen nach historischen Regeln auf historischer Bühne operiert werde.«²⁰ Die geschaffene Welt gewinnt für die Spielenden durch die genaue Darstellung von verifizierten Objekten oder Fakten an Glaubwürdigkeit. Entscheidend für das Gelingen der historischen Inszenierung sei dabei die Wahrnehmung der Spieler*innen.²¹ Die Spieler*innen entschieden durch Ihre Wahrnehmungen, Handlungen und Entscheidungen bewusst oder unbewusst,

18 Hirschauer, »Undoing Differences Revisited.«, 324

19 Nolden Nico. Geschichte und Erinnerung in Computerspielen: erinnerungskulturelle Wissenssysteme. (Berlin: De Gruyter Verlag, 2019),²¹⁰ Dabei ist es irrelevant, ob diese real sind oder nicht, vgl. ebd. S.472.

20 Nolden, Geschichte, 144.

21 Nolden, Geschichte, 541.

welche Tiefe ihr historisches Wissenssystem erreiche.²² Die Spieler*innen handeln also ihre Vorstellungen einer postapokalyptischen Welt untereinander auf Basis erinnerungskultureller Praktiken aus, beispielsweise durch die Gestaltung ihres Lagers oder den Rückgriff auf narrative Fragmente. Auf diese Weise betreiben sie ein *doing history*, indem sie ein kommunikatives Gedächtnis ausformen.

Neben dem *doing history* soll die moralische Praxis als ein *doing morality* genauer untersucht werden. Da moralische Vorstellung ebenso wie erinnerungskulturelle Praktiken die Rollenspielgruppe definieren, wird in diesem Abschnitt eine für diesen Artikel zentrale Frage im Mittelpunkt stehen: Wie werden, im Rahmen des Rollenspiels geltende, das heißt, für das Rollenspiel spezifische, Normen und Werte erzeugt? Entgegen Huizingas Argument, »Gesetze und Gebräuche des gewöhnlichen Lebens [hätten im Spiel] keine Geltung«²³, gehen wir aus einer rahmenanalytischen Perspektive davon aus, dass »moralische Kategorien [der] außerspielerische[n] Realität«²⁴ für das Spiel relevant und irrelevant werden können. Mit dem Konzept des *un/doings* ist es entsprechend möglich, Fragen nach der Geltung von Normen nachzugehen, Rollenspielnormen ernst zu nehmen und aufzuzeigen, dass moralische Kategorien Einfluss auf das Spiel haben können, diese aber kommunikativ ausgehandelt werden. Auch Sebastian Ostritsch beschreibt, dass »[u]nsere Moralthorien [...] für die außerspielerische Realität gemacht [sind] und [...] innerhalb der Spielwelt nicht zum Zug«²⁵ kämen. Mit diesem Argument verweist er ebenfalls auf ein *undoing morality*. Wie wird also im Spiel *Fallout 76* beziehungsweise spezifisch in der Rollenspielgruppe ein *un/doing morality* vollzogen? Wie wird Geschichte im Sinne eines *un/doing history* gemacht?

Um diesen Fragen nachzugehen, wird zunächst untersucht, was das Spiel vorgibt, um dann genauer darauf einzugehen, wie im Rahmen dieser Vorgaben Geschichtsvorstellungen inszeniert, im Rollenspiel aufgegriffen und um kanni-

22 Nolden, *Geschichte*, 538.

23 Johan Huizinga und Thomas Macho, *Homo ludens: Versuch einer Bestimmung des Spielelements der Kultur: mit der Rektoratsrede von 1933 »Über die Grenzen von Spiel und Ernst in der Kultur«*, übers. von Annette Wunschel (Paderborn: Brill Fink, 2023), 240.

24 Huizinga, *Homo ludens*.

25 Feige, Ostritsch, und Rautzenberg, *Philosophie des Computerspiels.*, 87.

balistische Rollenspielpraktiken und rollenspielspezifische Moralvorstellungen ergänzt werden.²⁶

3. *Doing History* – Geschichtsinszenierungen im Rollenspiel

Fallout 76 ist bisher das einzige Spiel der Reihe, welches in einem Multiplayer-Setting angesiedelt ist. Es ist der neunte Teil der Serie und wurde als Open World-Spiel am 14. November 2018 für mehrere Plattformen veröffentlicht. Zeitlich gesehen spielt es vor den anderen Teilen der Serie. Im Jahr 2102, also 25 Jahre nach dem verheerenden Atomkrieg, welcher das serienübergreifende Ausgangssetting der Serie darstellt, verlassen die Spieler*innen den Vault 76 am sogenannten Reclamation Day mit dem Ziel, Appalachia, das heißt, West Virginia, wieder aufzubauen. In der ursprünglich veröffentlichten Version des Spiels gab es keine NPCs²⁷, sondern nur andere menschliche Spieler*innen und Monster, sowie diverse Objekte und Roboter, die als Questgeber*innen agieren konnten.²⁸ Nach den Vorstellungen des verantwortlichen Entwicklers Todd Howard sollten die Spieler*innen die Rolle von NPCs übernehmen und die ihnen zur Verfügung gestellte Welt selbst mit Inhalten füllen. Während sich also einige Spieler*innen als Leibwächter*innen in den Dienst anderer stellten²⁹, schlossen sich andere zu

26 Das Videodatenmaterial wurde zunächst in Anlehnung an die Grounded Theory codiert und anschließend sequenzanalytisch ausgewertet. Diese Auswertung wurde gemäß den Prinzipien qualitativ-interpretativer Analyseverfahren, zum Beispiel der Kontextfreiheit und der Sequenzialität vollzogen. Ziel eines solchen Analyseverfahrens ist es, theoretische Vorannahmen über das Feld und den Gegenstand zunächst weitestgehend auszuklammern, um so einerseits das Feld und die Daten sprechen zu lassen und andererseits, auf Basis dessen, Theorien über das Feld und den Gegenstand zu entwickeln, ohne dabei an theoretischen Vorannahmen verhaftet zu bleiben.

27 Ein NPC (Non-Player Character) ist eine vom Computer gesteuerte Figur in digitalen Spielen oder Simulationen, die nicht von einem Spieler oder einer Spielerin kontrolliert wird. Sie interagieren mit der Spielwelt und tragen zur Handlung bei.

28 Die NPCs wurden durch das *Wastelanders*-Update im Jahr 2020 ergänzt. Mit dem Update wurde auch das PvP-System stark überarbeitet, so dass Kämpfe zwischen Spieler*innen nur noch in speziellen Gebieten oder Modi möglich sind.

29 Vgl. Mo, Yu-Tao; Kim, Seok-Kyoo. Comparison between non-NPC interaction and NPC interaction. – Taking *Fallout 4* and *Fallout 76* as examples. *International Journal of*

einer Polizeitruppe oder kriminellen Banden zusammen. Auffällig ist dabei, dass viele der Gruppen auf bestehende Erzählungen der Spielereihe zurückgreifen und diese fortsetzen, beziehungsweise erweitern. Die Mitglieder der hier im Fokus stehenden Gruppe EATT greifen dabei auf ein besonders altes übergreifendes Motiv der Spielereihe zurück: den Kannibalismus.

4. »We'd love to have you for dinner!«³⁰ – Kannibalismus als ein Grundmotiv der Serie *Fallout*

Bereits im ersten, 1997 erschienenen Teil taucht in der Gestalt von *Doc Morbid* eine Figur auf, die Menschen schlachtet und das Fleisch für den Händler »*Iguana*« *Bob Frazier* verarbeitet, welcher dieses als »Iguana bits« an seinem Verkaufsstand anbietet. Während im zweiten Teil die lediglich mit Messern und Speeren bewaffneten *Oregon Cannibals* auftauchen, deren Dialogmöglichkeiten auf Äußerungen wie »It's eating time!« beschränkt sind, wird das Motiv in *Fallout 3* stark ausgebaut. So wirkt die Stadt *Andale* zunächst idyllisch: Die Bewohner*innen tragen Vorkriegskleidung und begrüßen Neuankömmlinge überaus freundlich. Im Spielverlauf offenbart sich dann allerdings, dass arglose Reisende, die durch das Städtchen kommen, verspeist werden.³¹ *Fallout 3* ist schließlich auch der erste Titel der Reihe, in dem Kannibalismus zu einer Fähigkeit wird, die es den Spielenden ermöglicht, tote Menschen und Ghule zu verspeisen. Kannibalismus kann 25 Trefferpunkte wiederherstellen, führt aber zu Verstrahlung und einem Verlust von Karmapunkten. Beobachten NPCs den Vorgang, reagieren sie feindselig. Die *Feinschmecker-Gesellschaft* (*White Glove Society*) in *Fallout: New Vegas* diente als Inspiration für EATT.³² Sie betreibt ein Casino und bietet ihren Gästen einen

Engineering Research and Technology 12 (2019), S. 1462–1467.

30 r/fo76. »EATT – Cannibal Club.« Zuletzt geprüft am 11.08.2023. https://www.reddit.com/r/fo76/comments/cnwjk2/eatt_cannibal_club/.

31 Arno Görge wies uns darauf hin, dass es diesbezüglich eine Erzähltradition der Postapokalypse zu geben scheint und nannte dafür Beispiele, wie etwa Telltale's *The Walking Dead* (*Season 1*) und *The Last of Us*. Unter der Rubrik »Town with a Dark Secret« auf der Seite TVTropes lassen sich viele weitere Werke finden, die dieses Motiv aufgreifen. Vgl. <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/TownWithADarkSecret> zuletzt abgerufen am 09.08.2023).

32 *Fallout 76* IGN Interview Uncut – Darthnick on EATT & *Fallout 76*, 9:35–9:46

luxuriösen Aufenthalt. Angebote, Kleidung und Verhalten sollen darüber hinwegtäuschen, dass die Gruppierung ursprünglich in einer Höhle in der Gegend von New Vegas hauste und sich von Menschen ernährte. Im weiteren Spielverlauf ist es möglich, eine Fraktion innerhalb der *White Glove Society* zu unterstützen. Diese Fraktion plant, gesunde, gut genährte Casinobesucher zu entführen, um sie danach zu verspeisen.

Nach dem *Wastelanders Update* erscheinen auch in *Fallout* 76 NPCs, die Kannibalen sind. So lauert etwa eine Gruppe im *Mountainside Bed & Breakfast* und überfällt dort die schlafenden Gäste.

In der *Monongah Mine* in Appalachia finden sich zudem Hinweise, dass dort vor dem Nuklearkrieg eine Gruppe von Arbeiter*innen und Anwohner*innen wegen eines Zwischenfalls eingesperrt wurde und in der Folge anfang, einander zu verspeisen. Es lassen sich außerdem Hinweise finden, dass die Banditengruppe *Gourmands*³³ ebenfalls Jagd auf Menschen macht, um diese zu essen.

Spielübergreifend wird Kannibalismus zwar gesellschaftlich geächtet und verfolgt, aber auch als eine Lösungsstrategie für das Problem des Nahrungsmangels dargestellt und seit *Fallout 3* auch den Spieler*innen als Handlungsoption angeboten. In allen Teilen der Reihe, in denen Kannibalismus im Rahmen einer Quest erzählt wird, werden die Spieler*innen dabei vor die Wahl gestellt, die Praxis zu tolerieren oder zu beenden. Wie eingangs angedeutet, bieten diese narrativen Netzwerke und makrohistorischen Modelle der Spielereihe eine Grundlage für das historische Wissenssystem und eine Vorlage für das Rollenspiel der Gruppe.³⁴ Im Zentrum der rollenspielerischen Praxis von EATT steht die Menschenjagd (»Manhunt«). Exemplarisch soll im Folgenden aufgezeigt werden, wie die Gruppenmitglieder dabei auf bestehende Wissenssysteme zurückgreifen und wie die Sach- und Objektkultur diese authentifiziert.

33 Dies ist offensichtlich eine Anspielung auf das von der White Glove Society betriebene Restaurant.

34 So wird in einem längeren Artikel von Patricia Hernandez im Magazin Polygon davon berichtet, Mitglieder der Gruppe hätten beispielsweise falsche Rekrutierungsbüros als Fallen aufgebaut oder betrieben in ihrem Lager ein Diner. (Vgl. Hernandez, Patricia: The Fallout 76 cannibals who eat other players for food and fun, A community brought together by the love of hunting humans, May 10, 2019, <https://www.polygon.com/2019/5/10/18537120/fallout-76-cannibals-eatt-guild-role-play-bethesda-perk> (zuletzt abgerufen am 09.08.2023).)

5. Objekte und Narrationen als kannibalische Authentizitätsanker

Im Zentrum des Lagers³⁵ von EATT steht ein kleiner Raum mit vergitterten Fenstern, in dessen Mitte auf einem Tisch zwischen zwei Topfpflanzen ein Holotape³⁶ liegt, welches die Inspiration für das Rollenspiel lieferte.³⁷ Das Holotape mit dem Titel *The Addington's Dangerous Game*³⁸ kann ursprünglich im Keller der *Black Bear Lodge* im *Toxic Valley*, einer Region in Appalachia, gefunden werden. Das große Anwesen diente in der Vorkriegszeit als Jagdclub. Aufgezeichnet ist ein Gespräch zwischen den Besitzern der Lodge, eben den Brüdern Carl und Westley Addington, in welchem letzterer seinem Bruder vorschlägt, Menschen kostenlos in der Lodge übernachten zu lassen, um dann anschließend Jagd auf sie zu machen. Im Keller der Lodge können die Spieler*innen außerdem noch einen Bereich mit Badewannen vorfinden, welche mit menschlichen Überresten gefüllt sind. Es ist also naheliegend, dass die Brüder ihr Vorhaben umsetzen konnten. EATT adaptiert diese Vorlage. Im Stream werden der Ablauf und die Regeln der Jagd erklärt:

-
- 35 Im Vokabular des Spiels handelt es sich beim »Lager« um einen Workshop, das heißt, eine Infrastruktur, zu dem Schnellreisen möglich sind. Strukturen und Objekte können durch Spielende gestaltet werden. Workshops können durch andere Spieler*innen angegriffen und übernommen werden, jede*r innerhalb des Bereichs ebenfalls. Der Verständlichkeit halber wird auch im Folgenden von »Lager« gesprochen.
- 36 Holotapes oder auch Holographiebänder sind in der Welt von *Fallout* eine Speichertechnologie. In den späteren Teilen der *Fallout*-Serie, vor allem in *Fallout 3*, *Fallout: New Vegas* und eben *Fallout 76* sind sie ein in der Spielwelt weit verbreiteter Datenträger, der oft questrelevante Informationen enthält und in dem am Unterarm des/der Protagonist*in befestigten »Pip-Boy«, das heißt, des »Personal Information Processor«, also Computers eingelesen werden kann.
- 37 @AtomicMari, *I'm Now BFFs with Cannibals in Fallout 76* (2020), zuletzt geprüft am 17.03.2023, <https://www.youtube.com/watch?v=P7vFOITBXjc>, 00:02:10 und 00:02:32.
- 38 Der Titel des Holotapes ist eine Anspielung auf eine Kurzgeschichte Richard Connells von 1924, in welcher der Protagonist auf einer Insel strandet, dort ein prächtiges Schloss vorfindet. Der Besitzer des Schlosses lockt vorbeifahrende Schiffe auf Klippen, stattet die Überlebenden mit Ausrüstung und einem Zeitvorsprung aus und macht anschließend Jagd auf sie. Die Geschichte Connells entwickelte sich zu einer bekannten Trope, vgl. <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/HuntingTheMostDangerousGame> (zuletzt abgerufen am 09.08.2023).

»So, it's pretty simple. Basically, he gets two minutes of free running and then we chase him down and kill him. You can use literally anything in your arsenal of weapons to murder him and he wins, if he survives ten minutes. He can kill us or run or hide. The goal for him is to survive for ten minutes while being ruthlessly hunted down.«³⁹

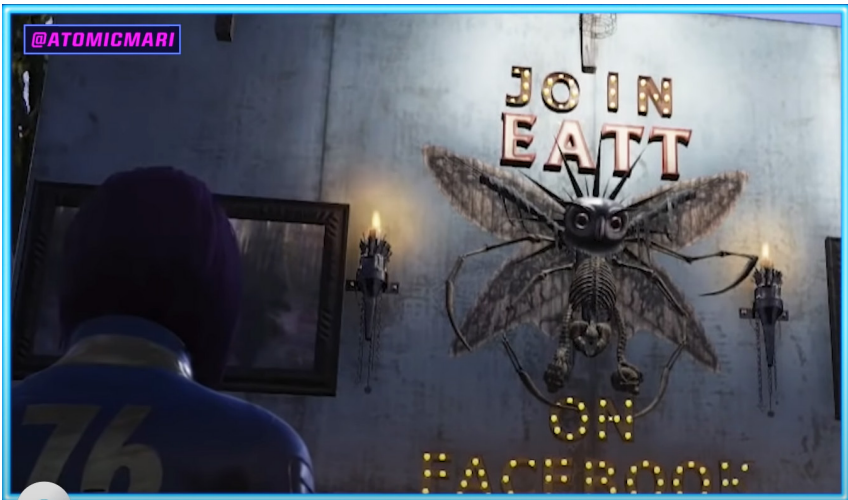


Abb. 1: Still aus *I'm Now BFFs with Cannibals in Fallout 76*: 00:04:01.

Eine Aushandlung von Geschichtsvorstellungen, ein *doing history*, lässt sich innerhalb der Gruppe auch an den im Lager verteilten diversen Totems, Skeletten und Kochtöpfen festmachen. Die Objekte dienen, um es mit Nolden auszudrücken, als »Authentizitätsanker«⁴⁰ für die historische Inszenierung eines Lagers von Kannibal*innen inmitten des gegenwärtlichen postapokalyptischen Settings von *Fallout 76*, in dem sich große Teile der Landschaft in Ödland verwandelt haben und die Zivilisation 25 Jahre nach dem Atomkrieg in unterschiedliche, sich feindlich gegenüberstehende Fraktionen zerfallen ist, welche vor allem Krieg

39 0:02:09–0:05:07 und 00:07:03–00:07:49, Für die Jagd wurde 2019 allerdings auch ein ausführliches Regelbuch entwickelt. Vgl. Big Brother Carrigon and E.A.T.T. The most dangerous Game. URL: https://docs.google.com/document/d/1dgJS9U2nqFG9jQLTOLvYl9-gfLICOO_KfO4z5IUvhhM/edit?fbclid=IwAR3Tv5uePWuqaeBNQcLkAT9WMgveil_xoops3zX233Ymtmf2PXshYXU-jZg (zuletzt abgerufen am 09.08.2023).

40 Nolden, Geschichte, 47.

um Ressourcen führen. In dieser Zivilisation scheint eine Hinwendung zum Kannibalismus aufgrund von Nahrungsknappheit oder aus kultischen Gründen plausibel.

Neben der Sach- und Objektkultur, können hier auch exemplarisch narrative Fragmente aufgezeigt werden, welche die Inszenierung stützen. So schafft das Logo der Gruppe, eine Motte, weitere Bezüge zur erzählten Alternativgeschichte in *Fallout 76*: Es referenziert auf den *Cult of the Mothman*. Dabei handelt es sich um eine Fraktion, die all denjenigen gegenüber feindlich auftritt, die ihren Glauben an riesige mutierte Motten mit übernatürlichen Fähigkeiten nicht teilen. Ein Gruppenmitglied von EATT trägt zudem die Standardausrüstung der Anhänger des Kultes, womit deutlich wird, dass auch die Spielmechanik des Ausrüstungswechsels zur Inszenierung beitragen kann.⁴¹ Auch außerhalb des Spielesystems, in der Facebookgruppe von EATT, wird das *doing history* durch Kommunikation aufrecht erhalten. Die überwiegende Mehrheit der Beiträge beschäftigt sich mit der Inszenierung der Gruppe und deren Praktiken. Narrative Fragmente, wie die des *Cult of the Mothman*, werden dort in Beiträgen aufgegriffen und mit der eigenen spielerischen Praxis verknüpft, die Erzählung also weitergeführt.

41 Hier lässt sich ein loser Bezug zu dem 2002 erschienen Film *The Mothman Prophecies* herstellen. Vgl. Mark Pellington. *The Mothman Prophecies*, 2002.

 7. Mai 2023 · 🌐

Idk if a more beautiful thing has ever been seen. This cultists high priest VOLUNTEERED to be my supper! You have honored the mothman and our establishment with your sacrifice!

Übersetzung anzeigen



👍❤️👍 5 1 Kommentar

👍 Gefällt mir 🔍 Kommentieren 📄 Senden

Top-Kommentare ▾

 **Admin** Mitglied mit Top-Beteiligung
Praise be to mothman indeed for that meal 🍷

39 Wo. Gefällt mir Antworten Übersetzung anzeigen

Abb. 2: Facebook-Gruppe: EATT – Establishment of Appalachian Taste Testers (Screenshot der Autor*innen).

Neben dieser Art von Beiträgen finden sich aber auch solche, die auf den Alltagsrahmen Bezug nehmen. Unter der Kategorie »EATT fun fact of the week«⁴² werden etwa Artikel oder Dokumentationen mit historischen Bezügen oder Ver-

⁴² Vgl. EATT – Establishment of Appalachian Taste Tasters. – Fallout 76 [Facebook]. URL: <https://www.facebook.com/groups/206001526947822/search/?q=EATT%20fun%20fact%20of%20the%20week> (zuletzt abgerufen am 09.08.2023).

brechen im Zusammenhang mit Kannibalismus geteilt.⁴³ Memes und andere Sharepics, die etwa Hannibal Lecter⁴⁴ oder *Soylent Green*⁴⁵ als Motiv haben, machen hingegen deutlich, dass sich das *doing Cannibalism* nicht allein aus (alternativ) historischen Vorstellungen der Gruppenmitglieder ergibt. Das Bild von der Figur des Kannibalen speist sich auch aus Mythen, real- und alternativhistorischen, literarischen und filmischen Vorlagen, welche aber in eine sinnbildende Erzählung eingewoben werden.

6. *Un/doing Cannibalism* und Praktiken des Imaginierens: zur Aufrechterhaltung des Rollenspielrahmens

Wie gezeigt wurde, greifen die Spieler*innen im Rollenspiel auf historisches Wissen zurück, bewegen sich in diesem Rückbezug allerdings in dem vom Spiel vorgegebenen Rahmen: Natürlich ist es nicht nur im Wasteland möglich, so zu tun-als-ob⁴⁶ man Kannibale sei. Auch in anderen Weltentwürfen, beispielsweise solchen der Science Fiction, der Fantasy oder des Horrors o.ä., lassen sich solche ›Esspraktiken‹ plausibel integrieren, erzählen und spielen. Dies darf allerdings nicht darüber hinwegtäuschen, dass Kannibalismus in *Fallout 76* sowohl im Rahmen der Spielerzählung *expliziert* als auch spielmechanisch *integriert* worden ist. Im Rollenspiel der Gruppe EATT greifen die Spieler*innen auf das Gegebene

43 Vgl. EATT – Establishment of Appalachian Taste Tasters. – Fallout 76 [Facebook]. URL: <https://www.facebook.com/groups/PreyEATTLove/permalink/260325268182114/> (zuletzt abgerufen am 09.08.2023). Es gibt darüber hinaus auch weitere Postings mit historischen Bezügen, die memetisch weiterverarbeitet werden. So findet sich etwa zum Valetinstag 2020 ein Posting eines Users, der aus den Profildaten von Serienmördern wie Albert Fish and Jeffrey Dahmer Vorlagen für Valentinstagsgrußkarten erstellt hat. (Vgl. <https://www.facebook.com/groups/PreyEATTLove/permalink/475070656707573/>, zuletzt abgerufen am 09.08.2023)

44 Hannibal Lecter ist eine fiktive Figur einer Romanreihe von Thomas Harris, welche auch verfilmt wurde. Lecter ist ein hochintelligenter Serienmörder und Kannibale, bekannt für seine grausame Taten und raffinierten Manipulationen.

45 Ein dystopischer Film aus dem Jahr 1973, in dem Überbevölkerung und Ressourcenknappheit herrschen. Eine staatlich geförderte Firma produziert Nahrungsmittel, die aus Menschen bestehen.

46 Hierbei handelt es sich um die deutsche Übersetzung des »make-believe« bei Erving Goffman.

zurück und spezifizieren es, indem sie den Raum des Wastelands, der sowohl Teil des Spiels als auch des Rollenspiels ist, um einen auf das Rollenspiel gerichteten Sozialraum erweitern. Die Errichtung eines Lagers, die Verwendung bestimmter Objekte wie Totenköpfe und Skelette, Kochtöpfe und Zelte schließt nicht nur plausibel an die Erzählung des Spiels an sich an. Sie transportiert und verknüpft das postapokalyptische Setting mit dem für die Spieler*innen zentralen Aspekt des *doing cannibalism*. Anders formuliert: Das (räumliche) Erbauen verschiedener für das Rollenspiel relevanter Elemente konstituiert es zugleich mit. Die Errichtung unterschiedlicher Räume gibt zugleich vor, in welchem Rahmen das weitere Rollenspiel plausibel erzählt und gespielt werden kann. Vor diesem Hintergrund lassen sich eben jene Räume mit ihren je spezifischen Objekten als Möglichkeitsräume beschreiben. Sie können wie im Falle eines Lagers mitten in der Postapokalypse für sich stehen, oder konstitutiv für das Rollenspiel werden, wenn zum Beispiel gemeinsam ›gegessen‹ wird.

7. *Having a Meal* – die Aufrechterhaltung des Rollenspielrahmens

»Let's have a meal« sagt eines der Gruppenmitglieder zu @AtomicMari in den ersten Minuten des Videos. Vorher war die Streamerin im Vollbild zu sehen: Sie moderierte das folgende Video an, indem sie zunächst die Zuschauer*innen vor dem Bildschirm begrüßte, sich für den Support bedankte und kurz etwas über das Format – Speedrun – erzählte, in dessen Rahmen das Rollenspiel mit der Gruppe EATT stattfinden würde, die sie anschließend vorstellte. Das Format des Videos wechselt. @AtomicMari ist nun rechts im Bild zu sehen, während das Gameplay den Mittelpunkt und Großteil des Videos ausmacht.⁴⁷

⁴⁷ Aus Gründen der Anonymisierung wurde die visuelle Darstellung der Streamerin geändert.



Abb. 3: Still aus *I'm Now BFFs with Cannibals in Fallout 76*: 00:05:06.

Zu Beginn des Gameplays zeigen die Gruppenmitglieder @AtomicMari das Lager, welches sie für das Event und »for your arrival« ausgewählt und errichtet haben. Während sie ihr Hintergrundinfos zu diesem Lager geben, läuft @AtomicMari derweil umher, schaut sich um und sieht so die verschiedenen Objekte, die das postapokalyptische Setting im Allgemeinen transportieren, bestimmte Rollenspielpraktiken im Speziellen konstituieren. So einigt sich die Gruppe nach kurzer Zeit, gemeinsam eine Mahlzeit zu nehmen, bevor »es losgeht«. Die Mitglieder und @AtomicMari steuern ihre Avatare an einen hölzernen, mit Knochen dekorierten, runden Tisch, um den herum mehrere Stühle zu sehen sind. Sie setzen sich, während sie das Spielgeschehen zum Teil kommentieren »Bary, you have a bunny on your lap« an den Tisch. Nach wenigen Sekunden werden die Avatare vom Tisch wegbewegt, die Gruppenmitglieder fangen an, @AtomicMari davon zu erzählen, wie das Rollenspiel auch durch externe Plattformen wie Facebook organisiert wird.



Abb. 4: Still aus *I'm Now BFFs with Cannibals* in *Fallout 76*: 00:05:24.

Für den vorliegenden Beitrag von besonderem Interesse ist an dieser Sequenz die Relevanz des Imaginären im Rollenspiel. So wird mehrfach von verschiedenen Seiten kurz bestätigt, dass man sich nun an den Tisch setzen könne, um gemeinsam zu essen. Diese wechselseitige Bestätigung stellt eine Situation her, in der Konsens über die im nächsten Schritt vollzogene Rollenspielhandlung erzeugt wird. Die Spieler*innen vollziehen so ein *doing imagination* als Teil des Rollenspiels. Die Rollenspielhandlung selbst wird dabei allerdings nicht auf dem Bildschirm abgebildet. Sie ist Resultat eines kommunikativen Vollzugs, der es den Spieler*innen für einen Moment – während ihre Avatare gemeinsam an einem Tisch sitzen – erlaubt, so-zu-tun-als-ob gerade gegessen wird. Diese ganz beiläufig vollzogene Rollenspielhandlung impliziert die Aufrechterhaltung des Rollenspielrahmens, da dieser die Spielpraktiken der Spieler*innen orientiert: Aus dem Am-Tisch-sitzen wird ein »Having-a-meal«. Die vorher gebauten Objekte (Stühle und Tische) transportieren hier nicht nur postapokalyptische Vorstellungen, sondern erfüllen Funktionen, da sie den Rollenspieler*innen als »materielle Hilfsmittel«⁴⁸ dienen, mit denen modulierte Praktiken – aus dem Am-Tisch-sitzen wird ein Am-Tisch-essen – nicht nur möglich, sondern als Rollenspielpraktiken auch

48 Regine Herbrink. »Das Imaginäre in der (Wissens-)Soziologie und seine kommunikative Konstruktion in der empirischen Praxis«. In *Kommunikativer Konstruktivismus*,

plausibel gemacht werden. Dieses gemeinsame Essen nimmt in der übergeordneten Sequenz allerdings nur einen geringen Stellenwert ein. Der Fokus liegt auf dem Stoffhasen, der auf dem Schoß eines Avatars zu sehen ist. Nach kurzer Zeit steuern die Spieler*innen ihre Avatare weg vom Tisch, um das Lager zu erkunden beziehungsweise vorzustellen.

8. *Doing Cannibalism* – jemanden essen als ritualisierte Rollenspielpraxis

Viele Minuten später erfolgt einer der Höhepunkte des gemeinsamen Rollenspiels: @AtomicMari hat den Gruppenanführer mit einer Waffe niedergeschossen, ohne dass seine Lebenspunkte auf 0 gesunken sind. Der Avatar des Gruppenanführers scheint sich zu krümmen und dabei zu knien. Er kann jetzt, so das Ziel dieser rollenspielerischen Praktik, gegessen werden. Eines der übrigen Gruppenmitglieder bestätigt den nicht tödlichen Schuss mit »there you go«⁴⁹ und weist sie nun an: »Now eat it.«⁵⁰, bevor mehrere Mitglieder die Anweisung in feierlichem Eifer, fast singend, wiederholen: »Eat it. Eat it. Eat it. Eat it.«⁵¹ @AtomicMari steuert ihren Avatar auf den geschwächten Avatar zu, kommentiert das Spielgeschehen mit »oh my gosh«⁵², bevor die Perspektive wechselt und man von der Seite sieht, wie ihr Avatar sich in Richtung des am Boden knieenden Avatars bewegt, diesen isst, sodass nicht wenige Blutspritzer zu sehen sind.

herausgegeben von Reiner Keller, Jo Reichertz, und Hubert Knoblauch, 295–315. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, 2013, 307.

49 @AtomicMari, *BFFs*, 00:02:10 und 00:02:32.

50 @AtomicMari, *BFFs*, 00:11:31–00:11:36.

51 @AtomicMari, *BFFs*, 00:11:31–00:11:36.

52 @AtomicMari, *BFFs*, 00:11:31–00:11:36.

in die Gruppe durch die rollenspielerische Kannibalismuspraxis, die zugleich zeremonieller Höhepunkt und abgeschlossenes Ritual ist. Die Spieler*innen orientieren sich hier an alltäglichen, das heißt, über das Spiel hinausgehenden Vorstellungen davon, wie der Eintritt einer Person in eine Gruppe zeremoniell vollzogen werden kann, ohne diese Vorstellungen explizit zu machen. Das Essen eines anderen Gruppenmitglieds im Rahmen des Rollenspiels kann so als ritualisierte Rollenspielpraxis verstanden werden, deren Durchführung die Integration alltagsweltlicher Vorstellungen voraussetzt, an denen sich die Spieler*innen orientieren. Im gemeinsamen Fokus auf das Spielgeschehen wird die Rollenspielhandlung als Ritual vollzogen. Sie entfaltet so ihre erstens für Rituale typische performative Qualität, ist zweitens zugleich an die spielmechanische Ausführung gebunden, das heißt, sie folgt vorgegebenen Mustern, und hat drittens symbolische Qualität, weil sie auf die Erweiterung der Gruppe – @AtomicMari als »one of us« – verweist, was in der »rituellen Handlung symbolisiert wird.«⁵⁸ Die damit erzeugte Bedeutung des Rollenspielgeschehens setzt zugleich besondere Rahmenkompetenzen voraus. Die körperliche Reaktion von @AtomicMari ist Ausdruck einer Affizierung, die nicht nur auf die Wirkmächtigkeit der Involvierungsstrategien des Computers, sondern in diesem Fall auf die Wirkmächtigkeit des Imaginären verweist. Die Bedeutungsaufladung der Situation involviert alle Teilnehmenden in einem stärkeren Maße, sodass die Grenze zwischen Spiel und Rollenspiel in ihrer Relevanz heruntergefahren wird. Die körperliche Affizierung ist Teil des Rollenspiels, durch die das Spiel seinen Spielcharakter ein Stück weit verliert. Für einen kurzen Moment, wenn die auf dem Bildschirm zu sehende Spielhandlung »execute« als rollenspielerische Praktik »essen« vollzogen wird, intensiviert sich das Rollenspielgeschehen, ein *doing cannibalism* wird im Sinne Gugutzers als leiblich-affektives Betroffensein⁵⁹ vollzogen. Die Wirkmächtigkeit des geteilten Rollenspielrahmens wird hier also verstärkt durch die Relevanz der ritualisierten Rollenspielhandlung und dabei implizit mitvollzogenen Praxis der Imagination.

58 Bergmann, Jörg. »Die Menschen und ihre Rituale – Rituale in Alltag, Politik und Religion«. *Quatuor Coronati Jahrbuch* 37 (1. Januar 2000), 157.

59 Gugutzer, Robert. »Leib und Situation. Zum Theorie- und Forschungsprogramm der Neophänomenologischen Soziologie«. *Zeitschrift für Soziologie* 46, Nr. 3 (27. Juni 2017), 147–66.

9. Menschenjagd – doing Cannibalism und die Bedeutung von Rollenspielregeln

»Basically, he gets two minutes of free running and then we chase him down and kill him.«⁶⁰ Mit diesen Worten fasst ein Gruppenmitglied die Beschreibung einer der zentralen kannibalistischen Rollenspielpraktiken zusammen: der Menschenjagd (»Manhunt«). Und obwohl es sich dabei nicht um Praktiken des Kannibalismus im Speziellen handelt, da es nicht zu Essenspraktiken kommt, nimmt die Menschenjagd für das kannibalistische Rollenspielgeschehen einen besonderen Stellenwert ein. Ein Gruppenmitglied betont »that´s not an ingame mechanic«⁶¹ und verweist so darauf, dass die Menschenjagd einerseits Ausdruck einer weiteren imaginativen Praxis ist. Der Vollzug der rollenspielerischen Praxis ist zwar durch das Spiel narrativ eingebettet und plausibilisiert so das Rollenspielgeschehen, die konkreten Praktiken werden dabei als Rollenspielhandlungen moduliert. Die Bewegung und das Umherrennen des Gefangenen ist hier nicht Teil klassischer Computerspielhandlungen, wie in etwa dem Erkunden oder dem Duell, sondern wird als Flucht rollenspielerisch moduliert. Aus der Perspektive der Gruppenmitglieder wird aus der Erkundung und dem Kampf eine Jagd. Während dieser Menschenjagd werden also alltägliche Vorstellungen von bekannten Kategorien, Jäger und Gejagte, ins Spiel integriert und als Rollenspielhandlungen wirksam. Während der Menschenjagd kommt andererseits eine durch Regelkonstruktionen ins Spiel gebrachte Ernsthaftigkeit zum Ausdruck. Auf die Frage von @AtomicMari, was die Regeln seien, führt ein Gruppenmitglied diese aus: Es dürfen alle Waffen aus dem Arsenal verwendet werden. Wer den*die Gejagte*n ermordet, gewinnt. Falls diese*r allerdings zehn Minuten überlebt, gewinnt er*sie. In der Menschenjagd geht es also um das Gewinnen und Verlieren und um das Überleben und Jagen. Die rollenspielerische Praxis der Menschenjagd wird so – anders als man es vermuten würde – nicht als »lockere und spaßige« Angelegenheit vollzogen. Die Integration von Rollenspielnormen wird hier stabilisiert, indem für alle geltende Regeln aufgestellt werden. So werden sonst eher unernste Spielhandlungen als ernstere Rollenspielhandlungen moduliert. Die Aufrechterhaltung des Rollenspielrahmens impliziert während des Rollenspiels, dass die entsprechenden

60 f@AtomicMari, BFFs, 00:07:05.

61 @AtomicMari, BFFs, 00:06:19.

Regeln ernst genommen werden. Diese Ernsthaftigkeit wird zugleich an spezifische Rollenspielpraktiken gekoppelt – jagen, fliehen, verstecken, töten – und im Verlauf der Praxis bestätigt: »He’s running now. There he goes.«⁶² Die Integration von Rollenspielregeln bedeutet für die Rollenspieler*innen also zum einen, dass – um das Spiel vollziehen zu können – nicht nur Spiel- sondern auch Rollenspielregeln eingehalten werden müssen.⁶³ Zum anderen ermöglicht das Rollenspiel die Modulation bestimmter Spielhandlung. Diese Modulationen sind zugleich eingebettet in einen Kontext aus Sach- und Objektkulturen, die sich an alltäglichen Vorstellungen orientieren, sowie Spielnarrativen, die das Rollenspiel in ein Narrativ einbetten und es so plausibilisieren.

10. Rahmenspiele – Aushandlungen von Normen und Moral im Rollenspiel

Neben dem *doing history* und dem *doing cannibalism* spielen, wie oben schon angedeutet, die moralischen Vorstellungen der Spieler*innen eine große Rolle: Als Rollenspielgilde definieren sie alltägliche Moralvorstellungen um. Aus Spielhandlungen werden kannibalistische Rollenspielhandlungen, die für den Alltag der Rollenspieler*innen folgenlos bleiben. Solche moralische Vorstellungen werden im Rahmen des Rollenspiels situativ neu ausgehandelt. Dies tun sie vor allem durch die verschiedenen Rahmungskompetenzen, die im Laufe des Beitrages schon öfter anklangen. Diese beinhalten drei verschiedene Ebenen: Den Alltagsrahmen, einen Spielrahmen von *Fallout 76* und einen Rollenspielrahmen, der die Rollenspielgruppe der Kannibalen definiert. Innerhalb des folgenden Abschnitts soll damit deutlich gemacht werden, dass die Spieler*innen der Gruppe zwischen diesen Rahmen wechseln können – in dem sie diese Rahmenwechsel kommunikativ mitteilen oder durch Spielpraktiken anzeigen.

62 @AtomicMari, *BFFs*, 00:08:49.

63 Auch beim Rollenspiel wird i.d.R. erwartet, dass Spielregeln, z.B. durch Cheats o.ä., nicht außer Kraft gesetzt werden. Das Rollenspiel baut auf dem Spiel auf.

11. Undoing morality im Rahmen des Rollenspiels

Das Spiel *Fallout 76* als Produkt erscheint nach Samuel Ulbrichts aufgestellten Kategorien als ein moralisch neutrales Computerspiel⁶⁴; moralische Fragen werden größtenteils nicht explizit behandelt. Dies ist insofern außergewöhnlich, da es dadurch mit der Tradition der Spielereihe bricht, moralische Dilemmata zu integrieren. Die Kategorie der neutralen Spiele – in denen sich auch beispielsweise *Counter-Strike* wiederfindet, beschreibt Ulbricht wie folgt: »Spiele verhalten sich neutral zu moralischen Fragen, wenn sie auf diese nicht eingehen.«⁶⁵ Dem gegenüber stehen die simulierenden Spiele: Diese Spiele behandeln moralische Fragen in ihrer Narration. Dazu zählen die propagierenden Spiele wie *RapeLay* und die konfrontierenden Spiele wie *GTA V*.⁶⁶ Wie in den vorherigen Kapiteln gezeigt werden konnte, orientieren sich die Spieler*innen im Rahmen von *Fallout 76* an rollenspielspezifischen Normen. An diesen orientiert, verfolgen sie rollenspielspezifische Zwecke, die zur Aushandlung außeralltäglicher, moralischen Vorstellungen führen können. Besonders kommt eine solche vom Alltag abweichende moralische Praxis durch die kannibalistischen Rollenspielpraktiken zum Ausdruck. Im Rahmen des Rollenspiels kann Kannibalismus einerseits zwar geächtet und sanktioniert werden, es bildet aber andererseits eine der zentralen Rollenspielpraktiken – an der sich die verschiedenen Rollenspielgruppen und – Spieler*innen orientieren – im Rahmen dieses Rollenspiels ab. Im Alltag ist Kannibalismus hingegen nicht nur moralisch verwerflich, sondern auch gesellschaftlich geächtet und sanktioniert. Obwohl Kannibalismus – auch im Rollenspiel – sanktioniert werden kann, kommt hier die Spezifika des Spiels im Allgemeinen, das heißt, die Ernsthaftigkeit des Engagements einerseits und die Uneigentlichkeit oder Folgenlosigkeit andererseits zum Ausdruck.⁶⁷ Die Integration des Rollenspielrahmens impliziert nicht nur die Integration einer gesellschaftlich geächteten Praxis. Sie

64 Vgl. Ulbricht, Samuel: Ethik in Computerspielen, in: Computerspielforschung: Interdisziplinäre Einblicke in das digitale Spiel und seine kulturelle Bedeutung, Ralf Biermann, Johannes Fromme, Florian Kiefer (Hrsg.), Verlag Barbara Burdich, 2023, 173.

65 Ulbricht, Ethik in Computerspielen, S. 173.

66 vgl. Ulbricht, Ethik der Computerspiele S. 173f.

67 Alkemeyer, Thomas. »Spiel«. In Handbuch Körpersoziologie, herausgegeben von Robert Gugutzer, Gabriele Klein, und Michael Meuser. (Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, 2017).

ermöglicht darüber hinaus eben diese Praxis umzudeuten und als quasi-folgenlos, als uneigentlich im Rahmen des Rollenspiels zu praktizieren. Das *doing cannibalism* geht so mit einem *undoing morality* einher. Moralische Vorstellungen können in der Computerwelt also, genau wie physikalische Gegebenheiten moduliert und umgedeutet⁶⁸, und so relevant oder irrelevant gemacht werden. Manuel Sicart schreibt dazu, dass der Spieler oder die Spielerin nur als ein »subset« in das Spiel eintaucht. Das Rollenspiel ist, wie das Beispiel der »Manhunt« (vgl. Kapitel 4) und des Einbaus von Geschichtsvorstellungen (vgl. Kapitel 3) gezeigt hat, einerseits von kulturellen und moralischen Vorstellungen der Alltagsrealität geprägt⁶⁹, andererseits können eben solche Vorstellungen in ihrer Relevanz heruntergefahren oder gar umgedeutet werden. Die Rollenspieler*innen kreieren rollenspiel-spezifische Werte, die den alltäglichen Vorstellungen also widersprechen können. Erst die Kompetenz, kommunikative Hinweise als Hinweise für einen Rahmenwechsel zu deuten und so zum Beispiel als Kannibal*in Teil des Rollenspiels zu sein, ermöglicht den Vollzug ebendieser Rollenspielpraxis ohne Unterbrechungen, Irritationen oder andere kommunikative und praktische Krisen.

12. »EATT people, do crime« – doing criminality

Anhand der »Manhunt« kann man also erkennen, dass die Spieler*innen dieser Sequenz die oben beschriebenen Rahmenwechsel – also die des Alltagsrahmens, des Spielrahmens und des Rollenspielrahmens – mit einer bestimmten Kompetenz vollziehen können. Sie finden sich in ihnen zurecht, können von einem auf den anderen Moment zwischen verschiedenen Rahmen wechseln. Die Angehörigen der Rollenspielgruppe erklären der Streamerin, dass es andere »factions«, das heißt, Fraktionen gibt, die gegen sie als Kannibal*innen sind. Außerdem erzählen sie im Stream davon, dass sie mit einigen Anführer*innen im realen Leben befreundet sind.⁷⁰ Anhand dieser Aussage werden spezifische Rahmen hervorge-

68 Vgl. Wolfgang Walk, »Ethics as a Game Mechanism«, in *Edition Medienwissenschaft*, hg. von Beat Suter, Mela Kocher, und René Bauer, 1. Aufl., Bd. 53 (Bielefeld, Germany: transcript Verlag, 2018), 196.

69 vgl. Manuel Sicart. *The Ethics of Computer Games*. (Cambridge: The MIT Press 2009), 63.

70 @AtomicMari, *BFFs*, 5:41 min.

bracht, die simultan als Orientierung für die Praktiken dienen: Im Alltagsleben sind sie mit anderen »factions«, die ihnen im Spiel durch ihren Kannibalismus feindlich gesinnt sind, befreundet. Im Spielrahmen werden sie von ihnen möglicherweise angegriffen oder sogar vom Spiel sanktioniert, doch im Rollenspiel stellen sie eine Gruppe dar, die den Kannibalismus mit einer gewissen Ernsthaftigkeit praktiziert. Dazu stellen sie Regeln auf, die schon im vorherigen Kapitel zur »Manhunt« dargelegt wurden. Vor allem durch den schon erwähnten Schriftzug »EATT people, do crime« wird diese Ernsthaftigkeit widergespiegelt, die mit einer Vorstellung von Kriminalität zu tun hat, die möglicherweise von unserer Vorstellung der »Kriminalität« der Alltagswelt abweicht: Sie können nicht als kriminell bezeichnet werden, das heißt, sie begehen eben keine Straftat, wenn sie als Avatar einen anderen »essen«, wie es die Streamerin zum Beispiel während der »Manhunt« tut und trotzdem bezeichnen sie sich mit diesem Schriftzug als kriminell. Das *doing cannibalism* geht in dieser Form also mit einem *doing criminality* einher.

13. Fazit: Die Folgenlosigkeit kannibalistischen Rollenspiels durch Rahmenwechsel

Greift man die zugrundeliegende Forschungsfrage des Artikels auf, wie im Computerspiel *Fallout 76* kannibalistisches Rollenspiel praktiziert wird und dabei alltagsweltlich folgenlos bleibt, lassen sich darauf je nach gewähltem Zugang unterschiedliche Antworten geben. Zunächst wird ein für Spiele typisches Merkmal deutlich, das schon bei Huizinga relevant war: Im Spiel können spielexterne Aspekte in ihrer Relevanz heruntergefahren werden. Was für den Alltag gilt, muss nicht für das Spiel gelten und andersherum. Eine solche Antwort bleibt allerdings – wie die empirische Analyse gezeigt haben soll – oberflächlich, betrachtet man konkrete digitale Spielpraktiken, die dann noch um den Rollenspielrahmen erweitert werden. Die oben genannte Antwort kann weiter ausdifferenziert werden: Entscheidend für den (erfolgreichen) Vollzug der Rollenspielpraxis ist die Kompetenz, zwischen den je spezifischen Rahmen hin- und herwechseln zu können. Die Analyse zeigt entlang der drei *un/doings* nicht nur auf, wie diese Wechsel vollzogen werden, sondern erläutert darüber hinaus auch die je spezifischen Funk-

tionen der zugrundeliegenden historischen, rollenspielerischen und moralischen Praktiken.

Beim *undoing cannibalism* handelt es sich zunächst um die konstitutive Rollenspielpraxis. Durch das digitale Spiel spielmechanisch ermöglicht, um historische und popkulturelle Referenzen erweitert und durch Räume und Objekte stabilisiert, ist Kannibalismus zentrales Element des zugrundeliegenden Rollenspiels. Dies zeigt sich auch darin, dass sich bestimmte Praktiken, zum Beispiel die Aufnahme von @AtomicMari in die Gruppe, implizit an gesellschaftlich bereits dafür bekannten Praktiken des rituellen und zeremoniellen Vollzugs orientieren. Der kannibalistische Akt des Essens wird hier als ritualisierte Rollenspielpraxis vollzogen. Eine solche rollenspielerische Praxis setzt zugleich entsprechende rollenspielerische Kompetenzen voraus und hebt eben diesen Akt als zeremoniellen Höhepunkt hervor. Darüber hinaus wird durch die Integration von Rollenspielregeln das Rollenspiel im Rahmen des Computerspiels zu einer ernsthafteren Tätigkeit, die ein entsprechendes Engagement voraussetzt. Im Falle des Rollenspiels findet diese Erwartung in der Praxis der Imagination ihre Entsprechung. Wenn der Akt des Kannibalismus rollenspielerische Plausibilität erzeugt, konstituiert die Praxis der Imagination den je spezifischen Rollenspielrahmen und hält diesen aufrecht. Es sind diese Imaginationspraktiken, die die Modulation von Spielhandlungen als Rollenspielhandlungen ermöglichen. Das Rollenspiel, so sollte deutlich geworden sein, wird zwar durch das Computerspiel gerahmt, entspringt aber nicht gänzlich seiner Medialität.

Ein solches *doing cannibalism* wird durch das *doing history* plausibilisiert. Die Geschichtsinszenierung knüpft an Spielwissen und gesellschaftliches Wissen an, das heißt, an gesellschaftliche Vorstellungen von Kannibalismus und integriert sie ins Spiel, ohne zwischen fiktionalem Gehalt und historischem Wissen zu unterscheiden. Hier zeigt sich die Wirkmächtigkeit solcher Vorstellungen⁷¹, die ihren Einzug ins Spiel finden und dabei – weil es um Fiktionales geht – ebenfalls Imaginationspraktiken voraussetzen. Weil nicht nur »geschichtswissenschaftliches Buchwissen«⁷² bespielt wird und durch die »Objekt- und Sachkultur Verbindun-

71 Vgl. Roßmann, Maximilian. »Vision as Make-Believe: How Narratives and Models Represent Sociotechnical Futures«. *Journal of Responsible Innovation*, 17. Dezember 2020, 1–24.

72 Nolden, *Geschichte*, 472.

gen zur Lebenswelt der Spielenden«⁷³ geschaffen werden, wird die Spielwelt als kulturgeschichtlicher Raum konstruiert, »in dem sich Mythen, Legenden und historische Überlieferungen aus Volkserzählungen und dem historiografischen Buchwissen heraus manifestiert haben.«⁷⁴ Das *doing history* wird also im Rahmen des Rollenspiels um ein *doing fiction* erweitert: Eine solche Konstruktion alternativhistorischer Szenarien kann sogleich als *doing alternative history* beschrieben werden. Sie ist zentrales Element des Rollenspielrahmes und dient als Orientierung für die Rollenspieler*innen hinsichtlich der Aufrechterhaltung des Rollenspiels. Die Folgenlosigkeit kannibalistischen Rollenspiels liegt hier im *doing alternative history* begründet, da dadurch der Rollenspielrahmen markiert und als primärer Rahmen aufrechterhalten wird.

Wie relevant die Aufrechterhaltung des Rollenspielrahmens ist, wird durch das *undoing morality* markiert, handelt es sich hierbei um eine moralische Praxis, die den kompletten Spielverlauf stören kann. Es braucht bestimmter rollenspielerischer Rahmenkompetenzen, um das Rollenspiel vor dem Hintergrund eines *undoing morality* erfolgreich vollziehen zu können. Erfahrenen Rollenspieler*innen ist es in der Regel möglich, ›in topic‹ zu sein, das heißt, ähnlich wie ein*e Schauspieler*in auf einer Bühne, permanent ihre Rolle zu spielen. Üblicherweise wird in Rollenspielen aber auch die Position gewechselt und ›metakommunikativ‹ über das Spiel gesprochen, wenn das Rollenspiel zum Beispiel bewertet oder die über die Spielwelt hinausgehende Organisation der Gruppe besprochen wird, ähnlich wie es bei *Fallout 76* der Fall ist, wenn über die Organisation des Rollenspiels auf Facebook gesprochen wird. Während des Spielverlaufs kommentiert @AtomicMari das Rollenspielgeschehen nicht selten, in etwa mit »wow«.⁷⁵ Sie vollzieht damit Sprechakte, die nicht eindeutig dem Rollenspiel zugeordnet werden können, aber offen genug bleiben und so keinen Regelverstoß hinsichtlich der Rollenspielpraxis, das heißt, dem *wie* des Rollenspiels darstellen. Die Beschreibung des Schriftzugs »EATT people, do crime« beschreibt sie im weiteren Verlauf des Spiels als Motto, ohne dass darauf weiter eingegangen wird. Sie markiert den Schriftzug damit als Orientierung für das Rollenspiel. Diese Explikation ist Ausdruck eines impliziten Erwartungsbruchs. Die Inszenierung

73 Nolden, Geschichte, 472.

74 Nolden, Geschichte, 472.

75 Siehe z.B.: 3:04; 3:57; 4:37; 4:52; 9:46 des Streams.

von Kriminalität als Teil des Rollenspiels wird kommunikativ aufgegriffen und ist somit für die von außen kommende Rollenspieler*in explikationsbedürftig. Die Erzeugung von Konsens, das bedeutet, die Markierung der Rolle von Kriminalität als Teil des Rollenspiels – und nicht darüber hinaus – ist ein Aspekt, dem im Verlauf des Rollenspielgeschehens nachgegangen wird, um das Rollenspiel weiter vollziehen zu können. Kriminalität wird hier als nicht sanktionsbedürftige Praxis umgedeutet. Dieses *undoing morality* hat seinen Ursprung aber, wie bei Huizinga und co. zu lesen ist, schon im Spiel, denn es ist auch dort möglich.⁷⁶ Das *undoing morality* wird dann im Rahmen des Rollenspiels mitvollzogen und aufrechterhalten, da es sich beim Computerspiel und beim Rollenspiel um Spiele handelt. Der entscheidende Punkt ist nun, dass im Rahmen des Rollenspiels das *doing criminality* als rollenspielspezifisches *doing* praktiziert wird, ohne das *undoing morality* zu negieren. Dies zeigt sich in etwa auch daran, dass Kannibalismus im Spiel zum Beispiel durch negative Statureffekte oder negative Reaktionen von NPCs spielmechanisch sanktioniert wird. Die geächtete Figur des Kannibalen findet so in eben diesen spielmechanischen Sanktionen ihre Entsprechung, die (das heißt die Sanktionsfähigkeit) wiederum im Rahmen des Rollenspiels negiert werden. So wird im Rahmen des Rollenspiels ein *doing cannibalism* vollzogen, dass moralisch nicht verwerflich ist, weil der Vollzug dieser Praxis den Rollenspielrahmen als primären Rahmen relevant macht: Der Rollenspielrahmen definiert, was möglich ist. Er wird aber durch das, was als Rollenspiel vollzogen wird, auch mit erzeugt. Beim kannibalistischen Rollenspiel handelt es sich also um eine Praxis, die im Rahmen des Rollenspiels ernsthaft als kriminelle Praxis vollzogen wird – dieses ernsthafte Engagement braucht es, um zu spielen – darüber hinaus aber nicht moralisch verwerflich ist. Dieses *undoing morality* ist dann möglich, wenn der Rollenspielrahmen gültig ist und entsprechend kommunikativ und im praktischen Vollzug aufrechterhalten bleibt, markiert und erkannt wird.

76 Johan Huizinga und Thomas Macho, *Homo ludens: Versuch einer Bestimmung des Spielelements der Kultur: mit der Rektoratsrede von 1933 »Über die Grenzen von Spiel und Ernst in der Kultur«*, übers. von Annette Wunschel (Paderborn: Brill Fink, 2023).

Werkverzeichnis

- Fallout 76* (Bethesda Game Studios, 2018).
- I'm Now BFFs with Cannibals in Fallout 76*, 2020 (@AtomicMari, <https://youtu.be/P7vFOITBXjc>, Zuletzt abgerufen am 17.03.2023).
- The Silence of the Lambs* (Thomas Harris, 1988).
- Flug in die Anden* (Michel Vinaver, Übersetzt von Jürg Laederach. *Theater heute*. Nr. 24, 1983, 42–57.)
- Nackt und zerfleischt* (Ruggero Deodato. Originaltitel: *Cannibal Holocaust*, 1980).
- Who Should We Eat* (Wizkids Games, 2017).
- The Forest* (Endnight Games, 2014).

Literaturverzeichnis

- Alkemeyer, Thomas. »Spiel«. In *Handbuch Körpersoziologie*, herausgegeben von Robert Gugutzer, Gabriele Klein und Michael Meuser, 289–301. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, 2017.
- Fine, Gary Alan. *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds*. Chicago: The University of Chicago Press, 2002.
- Gildemeister, Regine. »Doing Gender: Soziale Praktiken der Geschlechterunterscheidung.« Herausgegeben von Ruth Becker und Beate Kortendiek, 137–145. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2008.
- Goffman, Erving. *Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction*. Mansfield Centre, Conn: Martino Publ, 2013.
- Goffmann, Erving. *Frame analysis: An Essay on the Organization of Experience*. Cambridge, Mass: Harvard University Press, 1974.
- Gugutzer, Robert. »Leib und Situation. Zum Theorie- und Forschungsprogramm der Neophänomenologischen Soziologie.« *Zeitschrift für Soziologie* 46, Nr. 3 (27. Juni 2017): 147–66.
- Heintz, Bettina, und Eva Nadai. »Geschlecht und Kontext: De-Institutionalisierungsprozesse und geschlechtliche Differenzierung.« *Zeitschrift für Soziologie* 27, Nr. 2 (1. April 1998): 75–93.
- Herbrink, Regine. »Das Imaginäre in der (Wissens-)Soziologie und seine kommunikative Konstruktion in der empirischen Praxis.« In *Kommunikativer Konstruktivismus*, herausgegeben von Reiner Keller, Jo Reichertz und Hubert Knoblauch, 295–315. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, 2013.
- Hirschauer, Stefan, Hrsg., *Un/doing Differences: Praktiken der Humandifferenzierung*. Weilerswist: Velbrück Wissenschaft, 2017.

- Hirschauer, Stefan. »Un/doing Differences. Die Kontingenz sozialer Zugehörigkeiten.« *Zeitschrift für Soziologie* 43, Nr. 3 (Juni 2014): 170–191.
- Hirschauer, Stefan. »Undoing Differences Revisited: Unterscheidungsnegation und Indifferenz in der Humandifferenzierung.« *Zeitschrift für Soziologie* 49, Nr. 5–6 (25. November 2020): 318–334.
- Huizinga, Johan, und Thomas Macho. *Homo ludens: Versuch einer Bestimmung des Spielelements der Kultur: Mit der Rektoratsrede von 1933 »Über die Grenzen von Spiel und Ernst in der Kultur«*, übersetzt von Annette Wunschel. Paderborn: Brill Fink, 2023.
- Huizinga, Johan. *Homo ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Übersetzt von Hans Nachod. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag, 2019.
- Mo, Yu-Tao und Seok-Kyoo Kim. »Comparison between non-NPC interaction and NPC interaction – Taking Fallout 4 and Fallout 76 as examples.« *International Journal of Engineering Research and Technology* 12 (2019): 1462–1467.
- Nolden, Nico. *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen*. Berlin und Boston: De Gruyter, 2019.
- Reeves, Stuart, Christian Greiffenhagen, und Eric Laurier. »Video Gaming as Practical Accomplishment: Ethnomethodology, Conversation Analysis, and Play.« *Topics in Cognitive Science* 9, Nr. 2 (April 2017): 308–342.
- Regine Herbrink. *Die kommunikative Konstruktion imaginärer Welten*. (Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2011).
- Sacks, Harvey. »On doing ›being ordinary‹.« In *Structures of Social Action*, herausgegeben von J. Maxwell Atkinson, 413–429. Cambridge: Cambridge University Press, 1985.
- Wetterer, Angelika. *Arbeitsteilung und Geschlechterkonstruktion: »Gender at work« in theoretischer und historischer Perspektive*. Köln: Herbert von Halem Verlag, 2017.

Kurzbiographien

Nadine Cremer, wissenschaftliche Hilfskraft im Arbeitsbereich Digital Humanities an der Bergischen Universität Wuppertal. Arbeitsschwerpunkte: Digital History, Gedenkstättenpädagogik Wissenschaftsgeschichte insbesondere Ideologiegeschichte und Geschichte des Kommunismus.

Christian Günther, wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl für Digital Humanities der Bergischen Universität Wuppertal. Arbeitsschwerpunkte: Digital History, Digital Memory, hier insbesondere im Bereich von AR/VR und sog. Serious Games. Aktuelle Publikationen: Günther, Christian, und Robert Parzer.

»Spuren auf Papier, Spielerisches Erinnern an vergessene Opfer des Nationalsozialismus.« In *Politiken des (digitalen) Spiels: Transdisziplinäre Perspektiven*. Hrsg. von Arno Görgen und Tobias Unterhuber. 1. Aufl. *Game Studies*. Bielefeld: transcript, 2023; *Speedrunning Anne Frank House VR – Disruption der Vergangenheitsatmosphäre*. In: *Digital Public History – Analytische Zugänge und Lernpotenziale digitaler Geschichte*. Hrsg. von Christine Gundermann, Barbara Hanke u. Martin Schlutow. Frankfurt am Main 2024.

Marcel Thiel-Woznica, Wissenschaftlicher Mitarbeiter im Teilprojekt »Posthumane Entdifferenzierung« im Sonderforschungsbereich 1482 »Humandifferenzierung« an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz, Arbeitsbereich Mediensoziologie und Gesellschaftstheorie. Arbeitsschwerpunkte: Soziologie digitaler Spiele, Mediensoziologie, Techniksoziologie und Methoden qualitativer Sozialforschung (insbes. Videoanalyse). Aktuelle Publikationen: Woznica, Marcel. »Stage performances as means for linking sociotechnical imaginaries and projective genres in the dicourse around urban air mobility.« *European Journal of Futures Research*, 10/12 (2022): 1–12.

Die *Fallout*-Serie als Lehr- und Lernressource: Eine Untersuchung am Beispiel von *Fallout 3* und *Fallout 4*

THOMAS WERNBACHER, NIKOLAUS KOENIG,
CONSTANTIN KRAUS, ALEXANDER PFEIFFER

1. Einleitung

Die postnukleare Welt von *Fallout*¹ wirkt deprimierend, auch auf den Spiele-covers überwiegen Braun- und Grautöne. Doch der erste Eindruck täuscht, die offene Spielwelt fesselt seit Jahrzehnten eine treue Community vor die Bildschirme. *Fallout* wirft seine Spieler*innen unabhängig von der Spielausgabe nicht einfach nur in kaputte und verstrahlte Landschaften, sondern erschafft ein dystopisches Setting, das glaubwürdig ist. Die Orte und Charaktere erzählen Geschichten, die Schauplätze sind echten Orten in den USA nachempfunden. In Zeiten von AI generierten Texturwüsten ist es eine Wohltat, dass die ikonische Spielwelt händisch und mit viel Liebe zum Detail erstellt wurde. Auch wenn aktuelle Add-ons KI gesteuerte Charaktere in die Spielwelt bringen sollen².

Doch wie soll *Fallout* mit einem PEGI 16–18 Rating (je nach Spielversion) im Bildungskontext überhaupt funktionieren? Das brachiale Waffenarsenal, dazu noch brutale Tötungsanimationen bis hin zur Option, eine Atombombe zu zünden. Einfaches Herumballern bringt in der Serie jedoch keinen Erfolg, das Spielprinzip wird einerseits durch ein hohes Ausmaß an Autonomie in den eigenen Entscheidungen und andererseits durch die ständige Knappheit an Ressourcen bestimmt. Die Freiheit in der Erkundung ermöglicht es Spieler*innen die Auswirkungen ihres Verhaltens und verschiedene Facetten von Ethik und Moral im Umgang mit NPCs

1 *Fallout 3* (Bethesda Softworks, 2008) & *Fallout 4* (Bethesda Softworks, 2015).

2 Tillmann, Bier, »Entfesselte« NPCs in *Fallout 4* sollen KI-Grenzen durchbrechen, die Bethesda einbaute« Juli 18, 2023, <https://www.gamestar.de/artikel/npcs-in-fallout-4-sollen-ki-grenzen-durchbrechen,3397620.html>

mitzuerleben. Der vergangene Atomkrieg hat allerdings die meisten Gegenstände in einem beschädigten Zustand hinterlassen, ständiges Reparieren ist daher auch gefragt. Ein Zukunftsthema, wie wir angesichts des Upcycling-Trends sowie der sich ankündigenden Kreislaufwirtschaft wissen. Die Offenheit der Spielumgebung ermöglicht noch zahlreiche weitere Szenarien für einen Einsatz von *Fallout* im Unterricht, daher haben wir fünf Lehrkräfte des Studiengangs »Medienspielpädagogik« an der Universität für Weiterbildung Krems gebeten, Projektideen für die Thematisierung der Spielinhalte in unterschiedlichen Fächern der Sekundarstufe zu skizzieren (siehe Methode und Ergebnisse).

Doch warum geht es in den Spielen? In *Fallout 3* und *Fallout 4* werden Spieler*innen in eine dystopische, postnukleare Welt versetzt, in der das Überleben und der Wiederaufbau der Zivilisation zentrale Themen sind. Spieler*innen treffen hierbei weitreichende Entscheidungen, die nicht nur den Verlauf der Handlung beeinflussen, sondern auch die Struktur und das Wohlergehen der Spielwelt und ihrer Bewohner*innen. Stichwort »Player Agency«^{3 4}. In Spielen wie *Fallout 3* und *Fallout 4* ist die Player Agency besonders stark ausgeprägt. Die Spieler*innen können in der *Fallout*-Serie nicht nur entscheiden, welche Missionen sie annehmen und wie sie diese angehen, sondern auch wie sie mit anderen Charakteren interagieren, wie sie ihre Fähigkeiten entwickeln und wie sie die Spielwelt beeinflussen. Durch die Vielzahl an Möglichkeiten sind sie in der Lage, einzigartige Erfahrungen zu machen und Geschichten zu erleben, die stark von ihren eigenen Entscheidungen und Handlungen geprägt sind. In Bezug auf Game-based Learning bedeutet dies, dass Lernende ein tieferes Verständnis von Konzepten und Ideen erlangen, indem sie selbst Entscheidungen treffen und die Konsequenzen ihrer Handlungen spüren

3 Howard, Todd. »Fallout 4 Interview«. Interview by Geoff Keighley, Gameslice, Juni 16, 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=bNgEO6ehqpo>

4 Murray, Jane. »Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace.« MIT Press, 1997.

2. *Fallout* als Serious Game? Ein Literaturüberblick über die Grenzen des ›reinen Spielens‹

Ein Trend im Gebiet des Game-based Learning besteht darin, kommerzielle Spiele mithilfe geeigneter didaktischer Szenarien für den Einsatz im Unterricht vorzubereiten. Im Kontext der Untersuchung der *Fallout*-Serie aus pädagogischer Perspektive lässt sich feststellen, dass Computerspiele in der Fachliteratur zunehmend über ihren reinen Unterhaltungswert hinaus analysiert werden, und zwar unabhängig davon, ob die Absicht bestand, sie später im Unterricht einzusetzen⁵. Dennoch ist gerade diese Tendenz ein Indikator dafür, dass die *Fallout*-Serie ein besonders hohes Potenzial besitzt, mittels didaktischer Einsatzszenarien und durchdachter Unterrichtsplanung und -einheiten für den Bildungssektor nutzbar zu werden.

In ihrem Artikel »In the Double Grip of the Game: Challenge and *Fallout 3*«⁶ untersucht Sara Mosberg Iversen verschiedene Aspekte des Spiels *Fallout 3*. Sie schlägt eine breite Auffassung von Herausforderungen als Basis für eine ganzheitliche Analyse digitaler Spiele vor. Herausforderungen werden dabei als fordernde und stimulierende Situationen verstanden, die im Spielverlauf potenziell auftreten können. Ein besonderer Fokus liegt auf dem Wechselspiel zwischen der Ausdruckskraft und den Mechaniken des Spiels. Für unseren Kontext – *Fallout* aus der pädagogischen Perspektive zu betrachten – ist das im Spiel implementierte Moral-System (Karma-System) besonders interessant. Es bietet den Spieler*innen eine gewisse Freiheit, ihre Charaktere nach ihrem Belieben zu definieren, was als interessanter Ansatz für reflektiertes Spielen betrachtet werden kann.

Auf dieses geht Marcus Schulzke in seinem Text »Moral Decision Making in *Fallout*«⁷ im Detail ein. Er argumentiert, dass Spiele wie *Fallout* das fördern, was Aristoteles ›Phronesis‹ nannte – die praktische Weisheit, moralisch in bestimmten Situationen zu handeln. Laut Schulzke dient *Fallout* als wertvolles Bildungsin-

5 Koenig, Nikolaus., Alexander Pfeiffer, Thomas Wernbacher, and Natalie Denk. 2020. »Game-Based Learning Research at the Danube University Krems' Center for Applied Game Studies.« In *Rediscovering Heritage Through Technology*, edited by D. Seychell and A. Dingli, Studies in Computational Intelligence, vol 859. Cham: Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-36107-5_7.

6 Iversen, Sara Mosberg. 2012. »In the Double Grip of the Game: Challenge and *Fallout 3*.« *Game Studies* 12, no. 2.

7 Schulzke, Marcus. 2009. »Moral Decision Making in *Fallout*.« *Game Studies* 9, no. 2.

strument, indem es den Spieler*innen eine virtuelle Welt bietet, in der sie ihre Phronesis testen und verbessern können, ohne die negativen Konsequenzen realer Handlungen zu erleiden. Er zeigt weiters auf, wie nicht-spielbare Charaktere (NPCs) auf die Handlungen des Spielers reagieren, einschließlich der aus der Sicht von Spieler*innen als unmoralisch deklarierten Tätigkeiten, wie einen Mord zu begehen. NPCs reagieren zudem auf vergangene Handlungen der Spieler*innen. Darüber hinaus bestimmen die Karma-Level, welche Orte Spieler*innen besuchen dürfen: »Böse NPCs« wie Sklavenhändler*innen und Räuber*innen begrüßen den/die Spieler*in, wenn der Avatar genügend Handlungen in diesem Sinn gesetzt hat, während diejenigen NPCs, die diesen Fraktionen entgegenstehen, den/die Spieler*in angreifen und den Zugang zu ihren Orten verwehren.

Schulzke betont, dass es in der *Fallout*-Welt keinen Weg gibt, zu handeln, ohne neue Möglichkeiten zu schaffen und andere zu schließen. Keine Karma-Bewertung ist ohne ihren Preis. Die Welt von *Fallout 3* ist von Fraktionen bevölkert, die ständig um Land, Technologie und Waffen konkurrieren, und es gibt Fraktionen, die Spieler*innen für ihr gutes oder böses Verhalten jagen. Er merkt an, dass die Möglichkeit, neutral zu sein, eine der bedeutendsten Innovationen der *Fallout*-Serie ist, da die meisten Spiele die Spieler*innen dazu zwingen, zwischen Gut und Böse zu wählen. Neutralität ist der schwierigste Weg im Spiel. Schließlich diskutiert Schulzke die Entwicklung der Karma-Skala in jeder Ausgabe der *Fallout*-Serie und stellt fest, dass die Karma-Skala eine der größten Innovationen der Serie ist.

Für uns kann dies als ein spannender Ansatzpunkt beispielsweise für die Entwicklung eines didaktischen Szenarios zum Thema moralische Entscheidungen gesehen werden, insbesondere in Kombination mit anderen Spielen, die in diesem Bereich eine Vorreiterrolle einnehmen, wie *Ultima*, *Mass Effect*, *Bioshock*, oder auch *World of Warcraft Classic*, um nur eine Handvoll zu nennen.⁸

Ein weiteres hervorragendes Beispiel liefert das Paper »Lonely miles of wasteland: Radiating failure in *Fallout 4*«⁹. In dieser Arbeit untersucht Jae Inscoc, die*der die Pronomen they/them bevorzugt, eine spezifische Aufgabe im Videospiel

8 *Bioshock* (2K Boston & 2K Australia, 2K Games, 2007) & *Fable III* (Lionhead Studios, Microsoft Game Studios, 2010) & *Mass Effect* (BioWare, Electronic Arts, 2007) & *Ultima VI: The False Prophet* (Origin Systems, Electronic Arts, 1990) & *World of Warcraft Classic* (Blizzard Entertainment, 2019).

9 Inscoc, Jae. 2021. »Lonely Miles of Wasteland: Radiating Failure in *Fallout 4*«. *Radio Journal: International Studies in Broadcast & Audio Media* 19: 7–22.

Fallout 4. Das Spiel spielt in den Ruinen von Boston, Massachusetts und befasst sich mit der Thematik des Selbstbewusstseins von queeren Personen. In der Aufgabe namens ›Confidence Man‹ helfen die Spieler*innen einem Radiomoderator namens Travis Miles, selbstbewusster zu werden. Travis hat Schwierigkeiten, sich in der gewalttätigen Welt nach einem Atomkrieg zurechtzufinden. Die Spieler*innen helfen Travis, stärker und selbstbewusster zu werden, was Jae als ›Heteromasculinisierung‹ bezeichnet. Dies bedeutet, dass Travis lernt, sich in einer traditionell männlichen Rolle zu verhalten. Der Quest liegt zugrunde, dass verschiedene andere NPCs im Spiel Probleme mit der verweichelichten und unsicheren Stimme des Moderators haben.

Obwohl das Spiel den Spieler*innen viele Möglichkeiten bietet, schränkt es ihre Fähigkeit ein, Travis' Entwicklung zu beeinflussen. Jae argumentiert, dass das Spiel bestimmte Vorstellungen von Geschlecht, Nationalität und Kapitalismus fördert. Es bevorzugt eine selbstbewusste Radiostimme und lehnt eine weniger selbstbewusste, queere Ästhetik ab. Travis' Verwandlung in einen selbstbewussten Mann erfüllt die Erwartungen des Spiels. Das Spiel erwartet eine bestimmte Art von Verhalten in seiner Welt, die von einer neokolonialen Siedlermentalität geprägt ist.

Für uns Autoren ist dies ein gelungenes Beispiel, wie auch einzelne Quests spannende Themen für den Unterricht bieten, die man entweder selbst erspielen kann, oder die von Pädagog*innen gut vorbereitet (eben beispielsweise, dass man Jaes Paper vorher liest und bespricht) in den Unterricht eingebracht werden können. Basierend auf Jaes Arbeit haben wir als Autorenteam folgende Themen für den Einsatz im Schulunterricht identifiziert:

- In Sozialkunde/Politik können Schüler*innen die gesellschaftlichen Strukturen und Machtverhältnisse in der postapokalyptischen Welt von *Fallout 4* analysieren.
- In Ethik/Philosophie können die moralischen und ethischen Fragen, die das Spiel aufwirft, diskutiert werden.
- In Deutsch/Literatur kann die Charakterentwicklung von Travis Miles analysiert und mit eigenen Geschichten interpretiert werden.
- In Medienpädagogik können die Auswirkungen von Videospiele auf die Gesellschaft und die Spieler*innen analysiert werden.
- In Psychologie können die psychologischen Aspekte des Spiels, wie die Auswirkungen von Gewalt und Stress, untersucht werden – in diesem Kontext

bieten außerdem die Bunker, die oftmals von Wissenschaftler*innen innerhalb des Spielsettings für laborexperimentelle Zwecke konzipiert wurden, besonders viel Erfahrungsraum.

- Für den Geschichtsunterricht bietet Fallouts kalte Kriegs-Ära eine Plattform für historische Erkundung und Bewusstseinsbildung.

Eine weitere Stärke der *Fallout*-Spiele ist die Möglichkeit, Modifikationen zu entwickeln und zu implementieren. Im Spieler*innenjargon »Modding« genannt. Kenton Taylor Howard geht in seinem Buch »The World of Fallout«¹⁰ darauf ein. Er beschreibt, dass Mods für die Einzelspieler-*Fallout*-Spiele von Bethesda, *Fallout 3* und *Fallout 4*, besonders beliebt sind, da das Unternehmen eine lange Geschichte der Unterstützung von Modding für ihre Spiele hat. Die Anzahl der Modding-Tools für Bethesdas Spiele ist im Laufe der Zeit spielübergreifend recht konstant geblieben, was den Fans ermöglicht, ihre Modding-Erfahrungen aus anderen Bethesda-Spielen, wie der *Elder-Scrolls*-Serie, auf die *Fallout*-Reihe zu übertragen. Die Modding-Tools für die *Fallout*-Spiele werden als »Garden of Eden Creation Kit« bezeichnet, was auf den Gegenstand im Universum hinweist, der es Charakteren ermöglicht, neue Gemeinschaften von Grund auf zu erschaffen. Bezüglich des Modding der *Fallout*-Reihe haben wir für folgende Stärken für den Schulbereich identifiziert:

- Programmier- und Designfähigkeiten: Modding ermöglicht das praxisnahe Erlernen von Programmier- und Designprinzipien durch die Anpassung des Spielcode und die Gestaltung der Spielumgebung beziehungsweise die Erweiterung derselben. Auf einer abstrakteren Ebene könnte der serientypische Computer »Pip-Boy« als Diskussionsimpuls für technische Innovationen von Augmented Reality bis hin zu Brain-Computer Interfaces genutzt werden.
- Kritisches Denken und Problemlösung: Die Umsetzung eigener Modding-Ideen fördert kritisches Denken und Problemlösungsfähigkeiten.
- Kollaborative Fähigkeiten: Team-basierte Modding-Projekte stärken Kooperations- und Kommunikationsfähigkeiten.

All diese Überlegungen leiten uns zu konkreten Umsetzungsmöglichkeiten von Game-based Learning im Kontext der *Fallout*-Serie.

¹⁰ Howard, Kenton Taylor. 2024. »The World of Fallout.« New York: Routledge.

3. Game-based learning im Kontext der *Fallout* Serie

Während die Idee des Game-based Learning (GBL) schon seit langem ein wesentliches Element in der Weiterentwicklung von Lehr- und Lernkonzepten darstellt^{11 12 13} sind die Eigenschaften digitalen Spiels besonders geeignet, um ein zeitgemäßes Verständnis von Lernprozessen für den Unterricht produktiv zu machen. Als digitale Medien können Computerspiele aufgrund ihrer Kerneigenschaften von Digitalisierung, Virtualisierung und Interaktivität¹⁴ sowohl die Differenzierung von Lerngemeinschaften als auch die Individualisierung innerhalb dieser Lerngemeinschaften fördern, und darüber hinaus wesentlich zu einer Personalisierung des Unterrichts beitragen. Vor allem aber erfordert die spezifische Natur von Computerspielen einen Umgang mit dem Medium und seinen Inhalten, der eng mit einem multidimensionalen Verständnis von Lernprozessen zusammenhängt.

Lernen im Spiel ist immer anwendungsorientiert und situiert¹⁵ und verbindet damit zunächst den Erwerb von Wissen und Können als Dimensionen von Lernen und Spiel gleichermaßen. Das eigenständige Erschließen von Spielinhalten bedarf einer Verbindung zwischen Spielzielen und Spieler*innen-Interessen, und rückt damit – im Sinne der bereits angesprochenen Personalisierung – die Person weiter in den Mittel der Spielhandlung: Spiel- wie Lernprozesse sind nur noch sekundär durch Gamedesign oder Lehrpläne geprägt, sondern müssen Spieler*innen- beziehungsweise Schüler*innen-zentriert gedacht werden. Diese Zentrierung hat aber nicht nur individuellen, sondern grundlegend sozialen Charakter: Die Interaktion mit Spielsystemen ist geprägt von einem Wechselspiel zwischen individuellen Spieler*innen-Bedürfnissen und dem Spielsystem als einer durch komplexe Anforderungen geprägten Umwelt und stellt damit die soziale Dimension (Gruppe) von Spiel-

11 Kauke, Marion. »Spielintelligenz: Spielend lernen – Spielen lehren«. Heidelberg: Spektrum, 1992.

12 Flitner, Andreas. »Spielen – Lernen. Praxis und Deutung des Kinderspiels«, erweiterte Neuauflage. Weinheim und Basel: Beltz, 2002.

13 Döring, Sabine. »Lernen durch Spielen«. Weinheim: Deutscher Studien Verlag, 1997.

14 Kraemer, Sybille. 1998. »Medien – Computer – Realität: Wirklichkeitsvorstellung und Neue Medien.« Suhrkamp.

15 Pfeiffer, Alexander, Unger, Alexander. »Lehrerinnen und Lehrer entdecken virtuelle Welten. Situiertes Lernen zum Thema MMORPGs in einem Workshop für Lehrkräfte.« *Computer + Unterricht*, 21 (2011) 84, 34–36, <https://www.fachportal-paedagogik.de/literatur/vollanzeige.html?FId=963773>.

und Lernprozessen in den Mittelpunkt. Die Verbindung von personenzentriertem Wissens- und Kompetenzzuwachs in einem sozialen Kontext im Spiel bedarf aber letztlich einer weiteren Dimension – dem Verstehen – damit von einem Lernen im Sinne eines Kompetenzgewinns gesprochen werden kann.

Spielerfahrungen sind also grundsätzlich Lernerfahrungen, auch wenn sie erst einer didaktischen Übersetzung bedürfen, um für den täglichen Unterricht produktiv zu werden. Diese verbindende Funktion der pädagogischen Dimension Lernen, die als Mittler zwischen dem Medium Computerspiel und der didaktischen Praxis verstanden werden kann, ist der zentrale Gedanke des GBL-Ansatzes: Konkret müssen für einen Einsatz der *Fallout*-Serie im Unterricht Werkzeuge entwickelt werden, um *Fallout* auf dessen pädagogisches Potential hin zu untersuchen, und so von der medienspezifischen Dimension auf die Ebene des Lernens zu gelangen und um dann von dieser Dimension des Lernens schließlich eine Brücke zur unterrichtspraktischen Dimension zu schlagen (siehe Abbildung 1), wobei hier mehrere Facetten beachtet werden müssen, die im Folgenden geschildert werden.

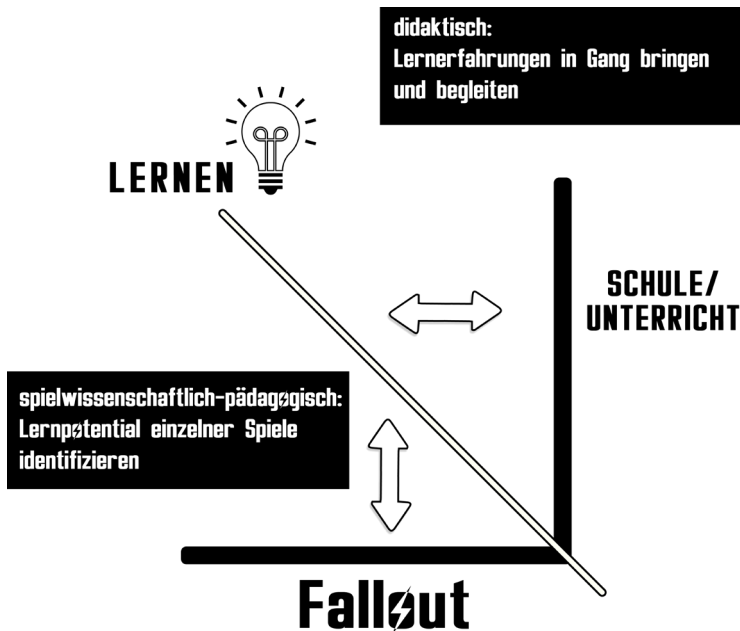


Abb. 1: GBL-Framework am Beispiel *Fallout* (Abbildung: Constantin Kraus)

3.1 Inhalte/Lernziele

Zunächst müssen die Lernziele identifiziert werden, die mithilfe von *Fallout* erreicht werden können; erst dann kann entschieden werden, ob diese Lernziele den eigenen Unterrichtsanforderungen entsprechen. In Anlehnung an Prinzipien des Lerndesign helfen die Fragen im Bereich ›Inhalte/Lernziele‹ bei dieser Lernziel-Identifikation: Was ist die Kernidee, und was sind die Kernfragen, die anhand des Spiels adressiert werden können? Welche Missverständnisse oder falschen Konstrukte sind oft mit dieser Kernidee verbunden, und wie kann das Spiel genutzt werden, um diese Missverständnisse zu thematisieren? Wie lassen sich die Lerninhalte multidimensional aufschlüsseln: welches Wissen soll durch das Spiel erworben, welche Fähigkeiten erlangt werden? Wie kann ein persönlicher Zugang zum Thema durch das Spiel entwickelt werden? Und wie wirkt sich das Spiel als gemeinsame (Lern-)Erfahrung aus?

3.2 Mehrwert und Grenzen

Ein Bewusstsein dafür, welche Vorteile und Nachteile der Einsatz von *Fallout* im Unterricht mit sich bringt, ist eine notwendige Voraussetzung für die erfolgreiche Gestaltung und Umsetzung eines GBL-Szenarios. Unabhängig davon, um welches Spiel es sich dabei handelt und welche Lernziele erreicht werden sollen, kann kaum ein Spiel präzise und vollständig die gewünschten Lerninhalte in all ihren Dimensionen abdecken. Es ist deshalb sinnvoll und notwendig, rechtzeitig die Frage nach dem konkreten Mehrwert und den Grenzen eines bestimmten Spiels zu stellen, um das Unterrichtsprojekt entsprechend planen zu können: Was kann das Spiel auf dem Weg zur Erreichung der Lernziele beitragen? Was könnten alternative Wege zu diesem Ziel sein? Welche Aspekte der Lerninhalte thematisiert das Spiel nicht, und wie müssen diese Aspekte im Unterricht ergänzt werden, um ein erfolgreiches Lernprojekt zu gestalten?

3.3 Didaktischer Rahmen

Der Einsatz von Spielen im Unterricht kann ein wertvolles didaktisches Element sein, Computerspiele alleine sind aber noch keine Unterrichtsmethode. Die Ein-

bindung von *Fallout* in den Unterrichtsablauf und die Kontextualisierung der Spielerfahrungen als Teil von Lernprozessen braucht genaue und rechtzeitige Planung. Bereits die Vorbereitung der Spielphase sollte genau durchdacht sein: Wie viele Unterrichtseinheiten werden benötigt, und was muss getan werden, um die nötigen technischen Rahmenbedingungen zu gewährleisten? Welche rechtlichen Rahmenbedingungen sind zu bedenken, vor allem in Bezug auf die Altersfreigabe? Welche Vorbereitung benötigen Schüler*innen in technischer und inhaltlicher Hinsicht, um von dem Spieleprojekt auch profitieren zu können? Sind alle Schüler*innen mit Computerspielen vertraut, oder sollten die unterschiedlichen Vorerfahrungen in der Planung berücksichtigt werden?

Die Planung der eigentlichen Spielphase erfordert eine klare Vorstellung von den zu erreichenden Zielen: Sollen die Schüler*innen alleine, zu zweit oder in Gruppen spielen? Welche Aspekte des Spiels sind wesentlich für das Erreichen der Lernziele? Sollen Anleitungen gegeben oder zusätzliche Aufgaben gestellt werden? Werden Schüler*innen auf bestimmte Aspekte des Spiels aufmerksam gemacht, oder sollen sie eigene Fragen finden? Welche Rolle kommt der Pädagog*in während der Spielphase zu?

Wesentlich ist aber auch eine genau überlegte Gestaltung der Nachbereitungsphase: Wie können die Spielerfahrungen im Unterricht kontextualisiert werden, um Teil von Lernerfahrungen zu werden? Dies beginnt mit der Frage, wann und wodurch die Spielphase beendet wird: endet die Spielphase nach einer gewissen Zeit, oder wenn bestimmte Probleme gelöst sind? Wie soll der Übergang von der Spielsituation zurück in den Unterricht gestaltet werden? Welche Aspekte der Spielerfahrung sollen im Unterricht herausgegriffen werden, und wie werden diese Aspekte deutlich gemacht? Wie können diese Aspekte mit dem Lehrplan in Beziehung gesetzt und die Spielerfahrungen in den weiteren Unterricht integriert werden? Wie lassen sich die Spielerfahrungen nutzen, um die übergreifenden Kernideen sichtbar zu machen und Verstehen zu ermöglichen? Und wodurch lässt sich feststellen, an welcher Stelle des Lernprozesses Schüler*innen nach dem Projekt stehen? Wurden die Lernziele erreicht und die Kernideen verstanden?

3.4 Problemfelder

Ein offener und reflektierter Umgang mit möglichen Problemen ist eine wichtige Voraussetzung für die Gestaltung erfolgreicher GBL-Projekte. Der Einsatz von Computerspielen im Unterricht kann zum einen technische Probleme aufwerfen: Sind genügend Geräte vorhanden, und sind diese ausreichend leistungsfähig? Benötigt das Spiel eine Internetverbindung? Wird die Bandbreite des Internetzugangs der Schule ausreichen? Müssen Geräte oder Accounts freigeschaltet werden, und wer ist an der Schule für diese technischen Fragen zuständig? Lassen sich die technischen Probleme eigenständig (oder mit Hilfe der Schüler*innen?) lösen oder wird Hilfe benötigt? Oder kann die Methode adaptiert werden, um den technischen Problemen entgegenzuwirken? Ein anderes Problemfeld sind die zeitlichen Rahmenbedingungen, denn Computerspiele erfordern oft eine Art der Auseinandersetzung, die der gängige Schulalltag nicht immer fördert: bietet der Stundenplan ausreichend Zeit für die Projektdurchführung, oder müssen Stunden getauscht werden? Lässt sich ein ausreichender Zeitrahmen für das geplante Projekt schaffen, oder sollte die Methode adaptiert werden, um das Projekt auch innerhalb des Stundenplans verwirklichen zu können? Neben diesen formalen Problemen sollten aber auch die inhaltlichen Probleme nicht übersehen werden, und hier sollte differenziert werden, ob diese Probleme mit den Lerninhalten selbst verbunden sind, oder ob sie durch das Spiel entstehen, das verwendet werden soll – als Stichwort sei auch hier die Altersfreigabe nach USK /PEGI genannt.

4. Methode

Aufbauend auf dem skizzierten didaktischen Framework wird im Folgenden eine Projektidee für ein Lernprojekt im *Fallout*-Kosmos dargestellt. Ausgehend von dem identifizierten pädagogischen Potential eines Spiels wird zunächst der Inhalt des geplanten Projekts genau bestimmt (Was soll gelernt, erreicht, erfahren werden?). Danach werden geeignete didaktische Methoden gesucht, mit denen das Spiel sinnvoll in den Unterricht integriert werden kann (Wie schaffe ich einen geeigneten Rahmen, um Spielerfahrungen zu Lernerfahrungen zu machen?). Schließlich sollen aber auch die möglichen unterrichtspraktischen Probleme

rechtzeitig bedacht werden, die im Zuge des Projekts auftreten können, um diese bei der Planung des Projekts ausreichend zu berücksichtigen; manche dieser Probleme können im Vorfeld gelöst oder umgangen werden; oft ist es aber auch sinnvoll, die Probleme selbst im Projekt zu thematisieren und in das Projekt zu integrieren (siehe Abbildung 2).

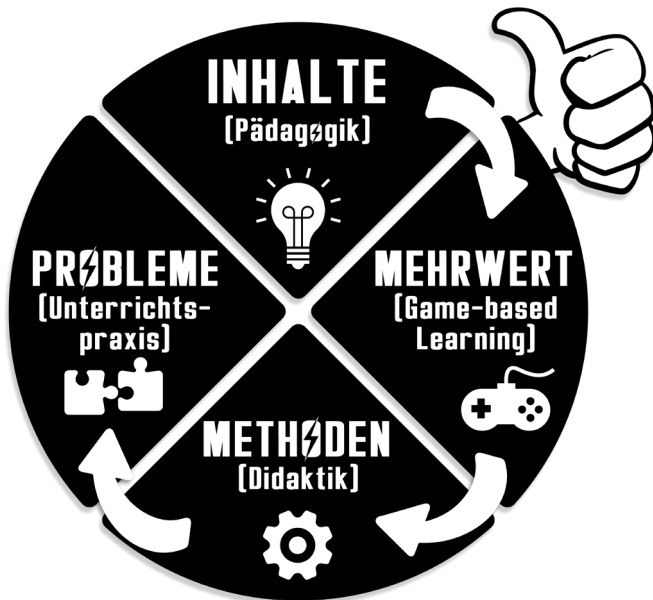


Abb. 2: Aspekte eines GBL-Projekts (Abbildung: Constantin Kraus)

Dazu wurden 15 Lehrkräfte (aus Österreich, Deutschland und Luxemburg) in einem Fokusgruppen Setting in Gruppen zu je drei Personen eingeteilt und eine Vorlage zur Erstellung einer Projektidee basierend auf der Spieleserie *Fallout* (mit einem Fokus auf Teil 3 und 4) vorgelegt. Die Ergebnisse werden im Folgenden qualitativ dargestellt.

5. Ergebnisse

In der von uns durchgeführten Fokusgruppe zeichneten sich zwei unterschiedliche Ansätze ab, wie Spiele der *Fallout*-Serie im Unterricht eingesetzt werden können. Die erste Variante ist die direkte Anwendung des Spiels im Klassenzimmer. Dieser Ansatz erfordert eine hohe Investition in Bezug auf Zeit und spezifisches Wissen der Lehrenden und setzt voraus, dass das Spiel selbst gespielt und verstanden wurde. Diese Methode ermöglicht jedoch eine direkte, erlebnisbasierte Auseinandersetzung mit den Inhalten des Spiels und lässt Schülerinnen und Schüler unmittelbar die Auswirkungen ihrer Entscheidungen innerhalb der Spielwelt erleben.

Die zweite Methode ist weniger zeitaufwändig und erfordert weniger spezifisches Wissen über das Spiel. Hier werden didaktische Szenarien rund um das Spiel konstruiert, und öffentlich zugängliche Materialien wie Let's-Play-Videos werden genutzt. Diese Videos dienen als ›Teaser‹, um Themen zu eröffnen und Diskussionsmaterial bereitzustellen. Diese Herangehensweise erfordert nicht, dass die Lehrpersonen das Spiel selbst gespielt haben, es ist jedoch notwendig, dass sie ein grundlegendes Verständnis der Spielthematik und -mechaniken haben. Diese Variante ermöglicht es, die Vorteile des Spiels als Lehrmittel zu nutzen, ohne dass umfangreiches technisches Know-how oder eine erhebliche Zeitinvestition erforderlich ist.

Die Szenarien, die im Anschluss an die Fokusgruppe erstellt wurden, setzten sich vornehmlich mit der zweiten Methode auseinander, also der Nutzung von *Fallout* als Diskussions- und Denkanstoß durch öffentlich zugängliche Materialien. Hierbei zeigten sich die Lehrkräfte aus unserer Fokusgruppe äußerst einfallreich und kreativ. Sie konnten *Fallout* mit verschiedenen Schulfächern verknüpfen und so das Potential des Spiels als interdisziplinäres Lernmittel aufzeigen.

In der Auswertung unserer Fokusgruppen-Session haben wir zunächst die Kerninhalte identifiziert, welche durch die Spiele der *Fallout*-Serie adressiert werden können. Diese reichen von den Auswirkungen des Kriegs auf die Gesellschaft über die Relevanz des Umweltschutzes bis hin zu einem philosophischen Blick in die Zukunft und die Aspekte des Krisen- und Ressourcenmanagements. Interessant war zu sehen, wie diese Aspekte in verschiedene Unterrichtsfächer integriert werden könnten, wie beispielsweise auch den Werkunterricht.

Hinsichtlich der Anbindung an den Lehrplan waren die Ergebnisse ebenfalls vielfältig. In Deutsch oder einer lebenden Fremdsprache könnten beispielsweise

Geschichten und Tagebucheinträge aus der Perspektive der Spielfiguren verfasst werden. Im Fach Geschichte könnte die Frage diskutiert werden, was geschehen wäre, wenn der Zweite Weltkrieg in einem Atomkrieg geendet hätte. Im Kunstunterricht könnten Maltechniken erlernt und angewendet werden, um die Wohnumgebung aus *Fallout* nachzubauen. In Chemie könnten Experimente durchgeführt und deren Auswirkungen diskutiert werden.

Die Reflexion der Spielerfahrungen nach dem Einsatz des Spiels selbst oder Ressourcen rund um das Spiel im Unterricht waren ein weiteres wichtiges Thema: Hier wurden von den Lehrkräften verschiedene Ansätze vorgeschlagen, von der Erstellung von Plakaten oder Interaktiven-Präsentationen über kurze Rollenspiele bis hin zu Theateraufführungen im Freifach Theaterspiel.

In Bezug auf die notwendigen Kompetenzen der Schüler*innen wurde deutlich, dass neben der Medienkompetenz auch Reflexionsfähigkeit, Resilienz und Empathie wichtige Voraussetzungen sind. Ebenso wurde klar, dass Lehrkräfte ebenfalls Medienkompetenz benötigen, aber auch Kreativität und Recherchefähigkeiten. Auch wurde an dieser Stelle die Freiwilligkeit des Game-based learning betont.

Ein erfolgreicher Einsatz des Spiels im Unterricht könnte nach Meinung der teilnehmenden Lehrkräfte durch das Zeigen von Let's-Play-Videos zu *Fallout* und die Reflexion spezifischer Spielszenen realisiert werden. In diesem Kontext wurde auch die Möglichkeit eines fächerübergreifenden Projekts diskutiert, da sich die Thematik rund um die *Fallout*-Serie exzellent dazu eignet.

Auch die Rollen der Lehrkräfte wurden diskutiert. Die Teilnehmer*innen der Fokusgruppe kamen zum Schluss, dass Lehrende verschiedene Rollen einnehmen können – von der Spielleiter*in über die Beobachter*in bis hin zur Moderator*in oder Mediator*in.

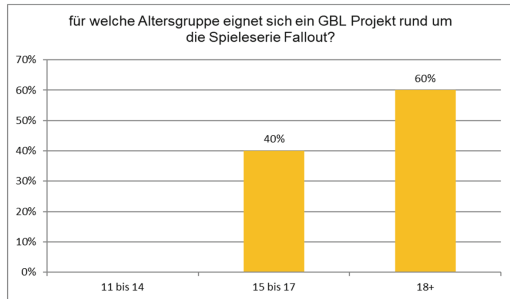
Allerdings wurden auch verschiedene Probleme und Hindernisse identifiziert, die es zu überwinden gilt. Auf technischer Seite wurden die Verfügbarkeit von Endgeräten, eine zeitgemäße IT-Ausstattung und ausreichende WLAN-Geschwindigkeit genannt. Auf organisatorischer Seite könnten Zeitmanagement, die Zustimmung der Eltern und des Rektorats sowie die Altersfreigabe des Spiels zu Herausforderungen werden. Auf inhaltlicher Ebene wurden Gewaltinhalte und die Herstellung des Transfers von Spiel zu Realität als mögliche Problembereiche identifiziert.

Die Ergebnisse unserer Fokusgruppen-Session zeigen klar auf, dass es viele Möglichkeiten gibt, Spiele der *Fallout*-Serie im Unterricht einzusetzen, aber auch Probleme und Herausforderungen, denen man konkret begegnen muss.

Wir haben nun die Ergebnisse nochmals übersichtlich in tabellarischer Form zusammengefasst (siehe Tabelle 1):

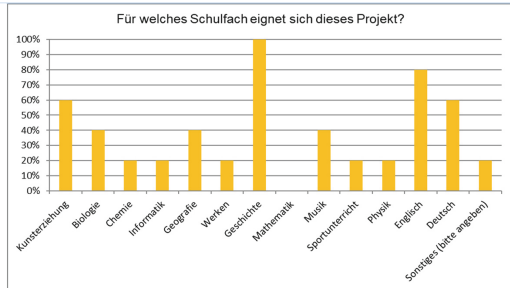
Überblick

Für welche Altersgruppe eignet sich dieses Projekt?



Die Mehrheit sieht einen Einsatz der *Fallout*-Spieleserie erst ab 18 Jahren als sinnvoll (60%).

Für welches Schulfach eignet sich dieses Projekt?



Die meisten Nennungen beziehen sich auf die Fächer Geschichte (100%), gefolgt von Englisch (80%), Kunsterziehung und Deutsch (jeweils 60%)

LERNZIELE

Was sind die Kerninhalte, die mittels des Spiels adressiert werden können?

- Auswirkungen von Krieg auf die Gesellschaft (4 Gruppen)
- Relevanz von Umweltschutz (3 Gruppe)
- Das Leben vor und nach der Apokalypse (2 Gruppen)
- Ein philosophischer Blick in die Zukunft (2 Gruppen)
- Krisen und Ressourcenmanagement (2 Gruppen)

Wie kann ein Bezug zum Lehrplan hergestellt werden?

- Deutsch: Geschichten schreiben/ Tagebucheinträge verfassen (2 Gruppen)
- Geschichte: Bezug zum 2. Weltkrieg, was wäre, wenn es zu einem Atomkrieg gekommen wäre? (2 Gruppen)
- Bildende Kunst: Maltechniken, Wohnumgebung nachbauen (1 Gruppe)

	<ul style="list-style-type: none"> ● Chemie: Experimente und deren Auswirkungen (1 Person)
Wie könnten die Spielerfahrungen im Sinne einer Nachbereitung reflektiert werden?	<ul style="list-style-type: none"> ● Poster- /Powerpoint-Präsentationen zu Spiel- & Lerninhalten (2 Gruppen) ● Rollenspiel / Theateraufführung (2 Gruppen) ● Evaluierung des Wissenstransfers (1 Gruppe)
METHODE	
Welche Kompetenzen sind auf Seite der Schülerinnen notwendig, um das Spiel zu spielen sowie die Lernziele zu erreichen?	<ul style="list-style-type: none"> ● Reflexionsfähigkeit (2 Gruppen) ● Resilienz (2 Gruppen) ● Empathie (2 Gruppen) ● Medienkompetenz (1 Gruppe) ● Grundkenntnisse in Survival Games (1 Gruppe)
Welche Kompetenzen brauchen Lehrkräfte, um das Spiel im Unterricht einsetzen zu können?	<ul style="list-style-type: none"> ● Medienkompetenz (2 Gruppen) ● Kreativität (2 Gruppen) ● Recherche (2 Gruppen) ● Spielerfahrung (2 Gruppen)
Wie könnte ein erfolgreicher Einsatz des Spiels im Unterricht aussehen?	<ul style="list-style-type: none"> ● Zeigen von Let's-Play-Videos zu <i>Fallout</i> & Reflexion zu spezifischen Spielszenen (3 Gruppen) ● Fächerübergreifendes Projekt (1 Person)
Welche Rolle nimmt die Lehrkraft hierbei ein?	<ul style="list-style-type: none"> ● Spielleiter*in (3 Gruppen) ● Beobachter*in (3 Gruppen) ● Moderator*in (1 Gruppe) ● Mediator*in (1 Gruppe)
PROBLEME UND HINDERNISSE	
Welche Probleme technischer Natur müssen hierbei aus Ihrer Sicht überwunden werden?	<ul style="list-style-type: none"> ● Ausreichende Endgeräte (3 Gruppen) ● Zeitgemäße IT-Ausstattung (2 Gruppen) ● Ausreichende WLAN-Geschwindigkeit (2 Gruppen) ● Spielsprache (1 Gruppe)
Welche Probleme organisatorischer Natur müssen hierbei aus Ihrer Sicht überwunden werden?	<ul style="list-style-type: none"> ● Zeitmanagement & Zeitressourcen (4 Gruppen) ● Zustimmung der Eltern und des Rektorats (2 Gruppen) ● Altersfreigabe ab 16/18 (3 Gruppen)
Welche Probleme inhaltlicher Natur müssen hierbei aus Ihrer Sicht überwunden werden?	<ul style="list-style-type: none"> ● Gewaltinhalte (4 Gruppen) ● Spiel-Realität-Transfer herstellen (2 Gruppen) ● Triggerwarnung wichtig (1 Gruppe)

Tab. 1: Qualitative Analyse der Fokusgruppen-Session

6. Fazit

Die *Fallout*-Serie, insbesondere *Fallout 3* und *Fallout 4*, bietet eine reiche, immersive und komplexe Spielwelt, die sich als durchaus fruchtbarer Boden für pädagogische Interventionen erwiesen hat. Sowohl in der Nutzung von *Fallout* als ›thematischer Rahmen‹, als auch in der direkten Nutzung im Unterricht, auch wenn dies natürlich ein wesentlich komplexeres Setting ist und Pädagog*innen noch mehr Verständnis vom Spiel benötigen. Für den Einsatz im Unterricht spricht besonders, dass die *Fallout*-Serie jenseits ihres Unterhaltungswerts bereits in den Digital Game Studies analysiert und diskutiert wurde, insbesondere im Hinblick auf Aspekte wie Modding (selber Szenarien zu entwickeln) und Ethik. Diese Erkenntnisse waren die Basis für die Annahme, dass *Fallout* für pädagogische Zwecke gerade im Spannungsfeld aktueller Entwicklungen wie der Klimakrise und dem Russland-Ukraine Krieg als Medium eingesetzt werden kann, das sich aus der (Er-)Lebenswelt der Schüler*innen ableitet.

Im Rahmen unserer Überlegungen, der Literaturrecherche und der Fokusgruppe haben wir Hinweise gesammelt, dass die *Fallout*-Serie, obwohl sie primär als Unterhaltungsmedium konzipiert ist, zahlreiche Möglichkeiten für den Einsatz im Unterricht bietet. Durch die Nutzung des historischen Kontexts, der sozialen Problemlagen und der moralischen Entscheidungen, die das Spiel bietet, können Pädagog*innen ansprechende und zum Nachdenken anregende Lernerfahrungen schaffen, die das kritische Denken und die moralische Urteilsfähigkeit fördern.

Die Befragung der Lehrer*innen liefert wertvolle Einblicke in ihre Erfahrungen und Absichten bei der Verwendung des Spiels im Unterricht und die wahrgenommene Wirksamkeit des Ansatzes. Die Ergebnisse zeigten, dass Lehrkräfte potentiell die Rolle von Spielleiter*innen, Beobachter*innen, Moderator*innen und Mediator**innen einnehmen können, um den Lernprozess zu unterstützen und zu steuern. Die befragten Pädagog*innen sehen hierbei eher das Potential, das Spiel über andere Leitmedien wie Berichte über das Spiel, Let's-Play-Videos oder akademische Studien in den Unterricht einzubringen, anstatt das Spiel direkt einzusetzen. Dies beruht auf einigen der identifizierten Herausforderungen, die bei der Implementierung von Game-based Learning – wie eben mit der *Fallout*-Serie – zu bewältigen sind. Dazu gehören technische Herausforderungen wie

die Bereitstellung ausreichender Endgeräte und eine angemessene WLAN-Geschwindigkeit, organisatorische Herausforderungen wie Zeitmanagement und Zustimmung der Eltern und des Rektorats, sowie inhaltliche Herausforderungen wie die Auseinandersetzung mit von Gewalt-Inhalten und die Herstellung eines Spiel-Realität-Transfers.

Eine Limitierung unserer Untersuchung ist die begrenzte Anzahl von Lehrer*innen, die an der Fokusgruppe teilgenommen haben, was die Generalisierbarkeit der Ergebnisse einschränkt – wobei auf Grund der selektierten qualitativen Methodik von den Autoren keine quantifizierbaren beziehungsweise generalisierenden Aussagen angestrebt wurden.

Unsere Studie hat das Potenzial für zukünftige Studien aufgezeigt, insbesondere in Bezug auf die Entwicklung von didaktischen Szenarien und Unterrichtseinheiten, die auf der *Fallout*-Serie basieren. Mit der richtigen Planung und dem richtigen Ansatz kann die *Fallout*-Serie eine wertvolle Ergänzung zu den Lehrplänen in verschiedenen Unterrichtsfächern darstellen.

Werkverzeichnis

- Bioshock* (2K Boston & 2K Australia, 2K Games, 2007).
Fable III (Lionhead Studios, Microsoft Game Studios, 2010).
Fallout 3 (Bethesda Softworks, 2008).
Fallout 4 (Bethesda Softworks, 2015).
Mass Effect (BioWare, Electronic Arts, 2007).
Ultima VI: The False Prophet (Origin Systems, Electronic Arts, 1990).
World of Warcraft Classic (Blizzard Entertainment, 2019).

Literaturverzeichnis

- Döring, Sabine. »*Lernen durch Spielen*«. Weinheim: Deutscher Studien Verlag, 1997.
 Flitner, Andreas. »*Spielen – Lernen. Praxis und Deutung des Kinderspiels*«, erweiterte Neuauflage. Weinheim und Basel: Beltz, 2002.
 Howard, Kenton Taylor. 2024. »*The World of Fallout*«. New York: Routledge.
 Howard, Todd. »*Fallout 4 Interview*«. Interview by Geoff Keighley, Gameslice, June 16, 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=bNgEO6ehqp0>

- Inscoc, Jae. 2021. »*Lonely Miles of Wasteland: Radiating Failure in Fallout 4.*« Radio Journal: International Studies in Broadcast & Audio Media 19: 7–22.
- Iversen, Sara Mosberg. 2012. »*In the Double Grip of the Game: Challenge and Fallout 3.*« Game Studies 12, no. 2.
- Kauke, Marion. »*Spielintelligenz: Spielend lernen – Spielen lehren.*« Heidelberg: Spektrum, 1992.
- Koenig, Nikolaus, Alexander Pfeiffer, Thomas Wernbacher, and Natalie Denk. 2020. »*Game-Based Learning Research at the Danube University Krems' Center for Applied Game Studies.*« In *Rediscovering Heritage Through Technology*, edited by D. Seychell and A. Dingli, Studies in Computational Intelligence, vol 859. Cham: Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-36107-5_7.
- Kraemer, Sybille. 1998. »*Medien – Computer – Realität: Wirklichkeitsvorstellung und Neue Medien.*« Suhrkamp.
- Murray, Jane. »*Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace.*« MIT Press, 1997.
- Pfeiffer, Alexander, Alexander Unger. »*Lehrerinnen und Lehrer entdecken virtuelle Welten. Situiertes Lernen zum Thema MMORPGs in einem Workshop für Lehrkräfte.*« *Computer + Unterricht*, 21 (2011) 84, 34–36, <https://www.fachportal-paedagogik.de/literatur/vollanzeige.html?Fid=963773>.
- Schulzke, Marcus. 2009. »*Moral Decision Making in Fallout.*« Game Studies 9, no. 2.
- Tillmann, Bier, »*›Entfesselte‹ NPCs in Fallout 4 sollen KI-Grenzen durchbrechen, die Bethesda einbaute*« Juli 18, 2023, <https://www.gamestar.de/artikel/npcs-in-fallout-4-sollen-ki-grenzen-durchbrechen,3397620.html>

Kurzbiografien

Thomas Wernbacher, Mag., MA, MSC, Senior Researcher an der Universität für Weiterbildung Krems, Arbeitsschwerpunkte: Verhaltensbasierte Interventionen, Sustainable Development Goals.

Nikolaus Koenig, Dr. phil., Senior Researcher an der Universität für Weiterbildung Krems, Arbeitsschwerpunkte: Spiel- und Medientheorie, Medienethik, Serious Game Design, rekursive Konstruktion kultureller Ideen, interaktive Medien-Erfahrungen, systemische menschliche Kognition und deren Einfluss auf sozialen Diskurs und Demokratie.

Constantin Kraus, BEd, Grafiker und Motion Designer an der Universität für Weiterbildung Krems, Arbeitsschwerpunkte: Grafische Konzeption, Motion Design, Game Design, Mock-Ups & Clickdummies, Sounddesign und Webdesign.

Alexander Pfeiffer, Dr. rer. soc. oec., MA, MBA, Senior Researcher an der Universität für Weiterbildung Krems, Arbeitsschwerpunkte: Dezentrale Netzwerke und Artificial Intelligence, mit primärem Einsatz im Bildungssektor, Game-based Learning (Purposeful Gaming, Gamification), E-Sport.

